

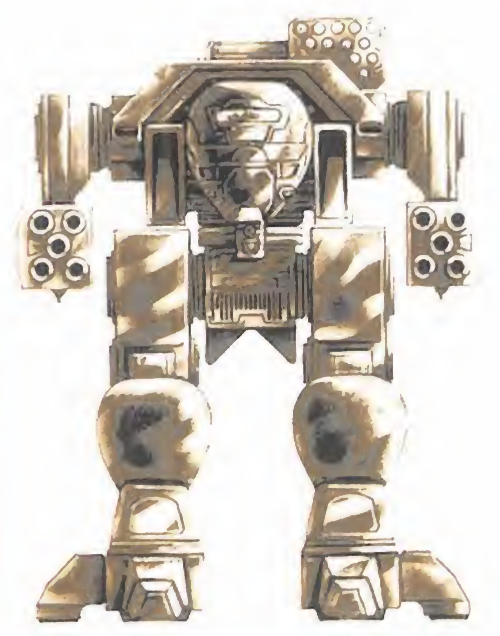
AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 27
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
REPORTAJE
Star Wars
El imperio Lucas contraataca
PÓSTER DESPLEGABLE DE LA PELÍCULA LA GUERRA DE LAS GALAXIAS
PATAS ARRIBA
Larry 7 y MundoDisco II
Soluciones completas para dos aventuras de locura
REPORTAJE
Activision
Descubrimos los títulos más explosivos para el 97
La ciudad de los niños perdidos
¡¡Esto no es un juego de niños!!

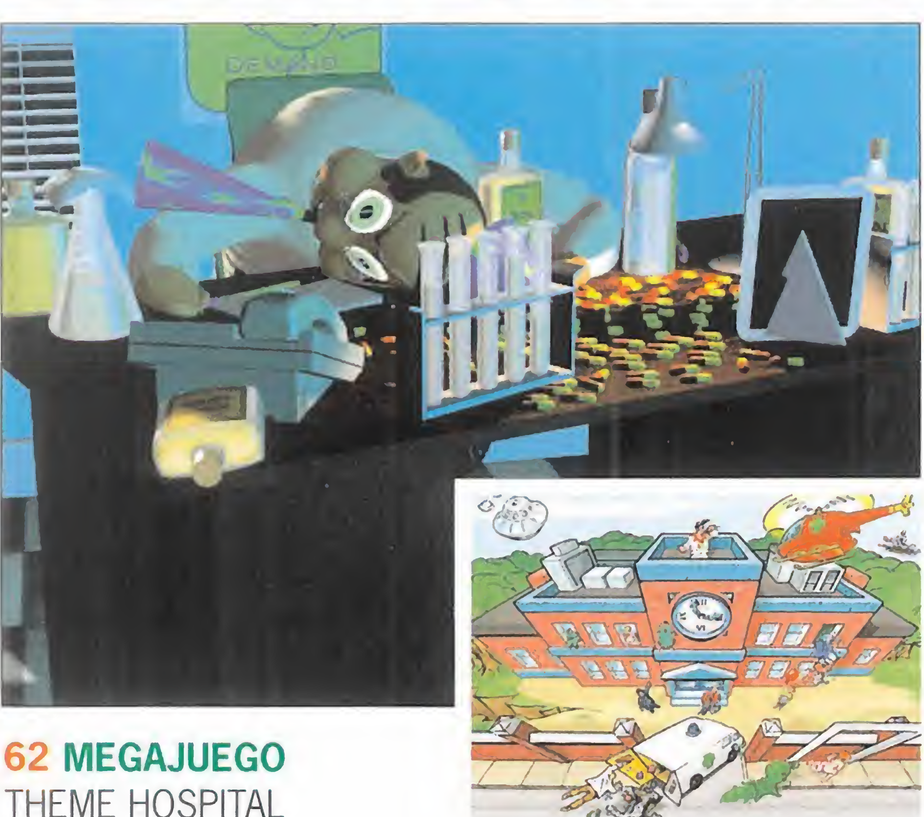



S u m a

Año XIII - Tercera época - Número 27 - Abril 1997







El buen tiempo adelanta la llegada de buen software. Títulos que, con el verano ahí cerquita, ya se esperan para lo que suele ser una de las avalanchas anuales más esperadas. Sin embargo, no se puede decir que este mes de abril, por naturaleza –o por tradición– poco dado a los grandes lanzamientos, se haya quedado corto este año.

Para empezar, se prevén numerosos títulos, de aquí a los meses más inmediatos que, siguiendo la moda de los últimos tiempos, tienen la estrategia como bandera –«Constructor», «Dark Colony»...–, y otros que ya están aquí que siguen ese camino, con el indiscutible Megajuego del mes, «Theme Hospital». Bullfrog ataca de nuevo y lo hace con la más original entrega de la saga Designer Series, que ya nos asombró a todos con «Theme Park».

Pero la cosa no se puede limitar, como es lógico, a un único género. Y el ejemplo más claro se encuentra en la portada del presente número, con «La Ciudad de los Niños Perdidos», de Psygnosis, ofreciendo al usuario una de las aventuras más preciosistas que se hayan podido contemplar en mucho tiempo. La película de los directores de «Delicatessen» ha sido adaptada ahora al ordenador con mano maestra por la compañía británica, con el asesoramiento del mismísimo Marc Caro, como supervisor de la parte artística.

Y si ya tenemos aventuras y estrategia, no debemos dejar de lado ni la acción, ni las plataformas, ni los simuladores, deportivos, etc. Una larga serie de programas que vienen adelantando, como ya mencionamos al comienzo, lo que se espera sea una de las temporadas más explosivas en el mundo del soft desde hace años.

Redondeamos este número de Micromanía con dos soluciones –«MundoDisco II» y «Larry 7»– espectaculares, y un par de reportajes sonados entre los que contar el dedicado a una compañía tan popular como LucasArts, con una revisión especial de todo lo relacionado con «Star Wars». Sólo, como el panorama del mercado, un anticipo de más y mejores cosas que disfrutaremos todos desde el próximo mes. ¡Ah!, y no olvidéis echar un vistazo a los especialísimos CD que acompañan este mes a la revista.

Hasta dentro de treinta días, un saludo.

r i o 

595 ptas. (IVA incluido)



77 REPORTAJE
VUELVE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

El imperio Lucas ha decidido hacer del 97 un año para la historia. El reestreno cinematográfico de la edición revisada de la trilogía más popular de la pantalla grande se une a una serie de videojuegos espectaculares, para PC y consola, con los que LucasArts planea romper todos los moldes.



122 PATAS ARRIBA
LARRY 7 Y MUNDODISCO II

Dos aventuras para disfrutar, reír, gozar y pasar largas horas de diversión frente al monitor de nuestro ordenador. Ahora, para hacerte la tarea un poco más sencilla, te ofrecemos las soluciones completas de ambos títulos, con todos los pasos para triunfar en la magia y el amor.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Álvaro Menéndez

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto
Carlos F. Mateos
David E. García

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



DEMOS

THE CITY OF LOST CHILDREN



Los programadores de Psygnosis han desarrollado la versión videojuego de la película «La Ciudad de los Niños Perdidos» utilizando las más modernas técnicas de captura de movimiento.
Os ofrecemos una demo jugable en la que podréis recorrer alguno de los escenarios del mismo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 8 MB de RAM, 10 MB en disco, CD 4X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, 110 MB en disco, CD 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
Acción: Intro
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad CITY OF THE LOST CHILDREN y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio CITE de vuestro disco duro teclead C.

TEST DRIVE OFF ROAD



Accolade ha creado un nuevo juego en el que los protagonistas son los coches todoterreno y las carreteras abruptas llenas de obstáculos naturales.
Os presentamos una demo jugable en la que podréis seleccionar uno de los cuatro todoterreno en dos circuitos diferentes.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 60, 8 MB de RAM, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 133, 16 MB de RAM, CD 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
Freno de Mano: Control
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad TEST DRIVE OFF ROAD y pulsad sobre la opción INSTALAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio TDORDEMO de vuestro disco duro teclead RUN.

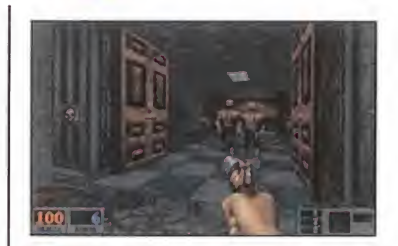
REDNECK RAMPAGE



Con «Redneck Rampage» disfrutaréis de un arcade en 3D del que os ofrecemos una demo jugable del primer nivel del mismo. Tendréis que ir consiguiendo armamento, comida, cerveza y whisky que os ayudarán en vuestro cometido.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, 16 MB de RAM, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM, CD 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
Disparo: Control
Abrir: Espacio
Saltar: A
Agacharse: Z
Armas: Números
Ayuda: F1
EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad REDNECK RAMPAGE y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

BLOOD



En «Blood» tomaréis el papel de un fantasma que ha vuelto a la vida y tendréis que acabar con todos los espíritus y criaturas de ultratumba.
Os ofrecemos una demo jugable del programa en la que podréis jugar un episodio completo del juego.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 16 MB de RAM, CD 4X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166, 32 MB de RAM, CD 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
Disparo: Control
Abrir: Espacio
Saltar: A
Agacharse: Z
Cambiar Arma: 1-6
Ayuda: F1
EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad BLOOD y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

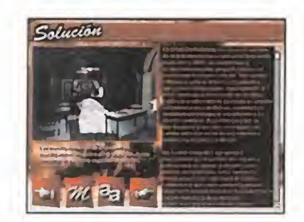
MULTIMEDIA

SOLUCIÓN SHERLOCK HOLMES 2: EL CASO DE LA ROSA TATUADA

El famoso detective creado por Sir Arthur Connan Doyle ya había sido motivo de inspiración para los desarrolladores de videojuegos en la primera entrega de esta aventura gráfica que llevaba por título «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes», y ahora vuelve a la carga en la segunda parte del juego, «Sherlock Holmes 2: El Caso de la Rosa Tatuada», que incorpora mejoras sustanciales como son la incorporación de personajes reales y un cuidado nivel gráfico que hará las delicias de los aficionados a las aventuras gráficas.
Ahora os ofrecemos una solución interactiva del programa en la que podréis encontrar todas las pistas y personajes para terminar el juego, así como un comentario acerca del mismo y las posibles alternativas.

EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad SOLUCION SHERLOCK HOLMES 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.





STREET **RACER**



Con «Street Racer» os ofrecemos una demo jugable del programa en la que podréis jugar en un circuito del juego y seleccionar entre dos pilotos diferentes.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, CD 4X, Joystick o pad, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Acelerar:	R
Turbo:	D
Ataque Frontal:	X
Ataque Lateral:	G
Golpe Derecha:	R+D
Golpe Izquierda:	R+G
Salto:	Q
Marcha	Atras: <
Girar Derecha:	A
Girar Izquierda:	Bloq Mayús
Bloquear:	R+G+D

EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad STREET RACER y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

DARK **FORCES**



La Alianza Rebelde os ha contratado como mercenario para las más peligrosas misiones en este arcade en 3D basado en la serie de películas de «La Guerra de las Galaxias».
Os ofrecemos una demo jugable de un nivel en el que tendréis que encontrar los planos de La Estrella de la Muerte.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, CD 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Disparo:	Control
Saltar:	X
Agacharse:	C
Abrir:	Espacio

EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad DARK FORCES y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

REBEL **ASSAULT**



Este juego supuso una inovación total en el mundo de los arcades al incluir secuencias de vídeo por las que transcurría el fantástico programa.
Os convertiréis en un auténtico piloto estelar de la alianza rebelde con el objetivo primordial de acabar con la amenaza de la famosa "Estrella de la Muerte». Os presentamos una demo en la que podréis jugar en dos niveles diferentes del juego.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 386, 4 MB de RAM, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Procesador 486, 8 MB de RAM, CD 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad REBEL ASSAULT y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

REBEL **ASSAULT 2**



Una nueva aventura os llevará de nuevo a bordo de los potentes cazas de la Alianza Rebelde con notables mejoras en cuanto a la versión anterior del juego tanto a nivel gráfico como en jugabilidad.
Vuestro objetivo será acabar con la producción de una nueva arma que podría desequilibrar la guerra a favor del Imperio.
Os ofrecemos una demo del juego en la que podréis jugar en una de las misiones del mismo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX, 6 MB de RAM, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, CD 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad REBEL ASSAULT 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.



Servicio de atención al usuario

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

TIE FIGHTER



Después del éxito obtenido por «X Wing», los muchachos de LucasArts decidieron que quizás alguno de vosotros querría pasarse al Imperio y así poder pilotar uno de los poderosos cazas Tie y acabar con la amenaza Rebelde. Por ello crearon «Tie Fighter» en el que vuestro objetivo será acabar con los rebeldes para que el Imperio logre el poder total de la galaxia.
Os ofrecemos una jugable en la que podréis jugar en una de las misiones del juego.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 386, 2 MB de RAM configurada como expandida, 3 MB en disco, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Procesador 486, 4 MB de RAM configurada como expandida, 3 MB en disco, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad TIE FIGHTER y pulsad sobre la ocpión INSTALAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio TIEDEMO de vuestro disco duro teclead INSTALL para configurar el programa o RUN para ejecutarlo.

PREVIEWS





X WING

Fue el primer arcade creado por LucasArts de la serie de programas basados «La Guerra de las Galaxias» en el que tomabáis el papel de un piloto de caza X Wing en diferentes misiones.
Os ofrecemos una preview del juego en la que podréis ver algunas escenas animadas del mismo.
EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad XWING y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

COMANCHE 3

Novalogic está a punto de sacar a la venta su más novedoso simulador de helicópteros, llamado «Comanche 3», en el que podréis apreciar las notables mejoras en cuanto a movimiento, jugabilidad y calidad gráfica con las versiones anteriores del mismo programa.
Os ofrecemos una preview del juego en la que podréis observar algunas escenas del mismo que os darán una idea de las posibilidades del programa.
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad COMANCHE 3 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio C3DEMO de vuestro disco duro teclead C3.

CARMAGEDDON

Nunca hasta la fecha se había visto un juego de coches como éste. Polígonos renderizados en tiempo real, diferentes vistas y sobre todo mucha sangre, ya que el objetivo del juego no es sólo ganar la carrera, sino acabar con el mayor número de transeúntes y oponentes posibles sin tener ningún tipo de piedad por la vida humana, del resto de los oponentes.
Os presentamos una preview del juego en la que podréis comprobar la dureza del programa y el grado de diversión que se puede alcanzar con él.
EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad CARMAGEDDON y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

SCOURGE OF ARMAGON

Después del éxito alcanzado por «Quake», la cosa no queda así y los chicos de id han desarrollado nuevos niveles para el juego en un CD denominado «Mission Pack 1: Scourge of Armagon», en el que dispondréis de nuevas armas y enemigos para que vuestro juego favorito no tenga final.
Os ofrecemos una preview del programa en formato AVI o de vídeo para Windows.
Recordad que tendréis que tener instalados dichos drivers en vuestro sistema antes de poder visualizarlo. Si no disponéis de ellos los podréis encontrar en la sección PREVIEW del CD.
EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad SCOURGE OF ARMAGON y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

TRAILERS

EL SANTO

Depués del éxito obtenido por las anteriores producciones que tenían por tema series de TV, va a ser estrenada en el cine la nueva producción de «El Santo» protagonizada por Val Kilmer y que cuenta con unos magníficos efectos especiales.



CRIATURAS FEROCES

El argumento de la película se basa en que los propietarios de un Zoo quieren potenciar el parque llevando criaturas sumamente peligrosas, incluidas mujeres salvajes, lo que da lugar a una divertidísima comedia de enredo que os hará pasar una rato de lo más agradable.



A toda pastilla



En breve, Dinamic Multimedia comenzará a distribuir una nueva producción del software español, que lleva por título «Speed Demons». El juego, desarrollado por los miembros del equipo zaragozano Chaos Effect, posee una temática y acción conocidas, consistiendo en una serie de carreras protagonizadas por mini bólidos, que circulan a velocidades de vértigo por diminutos circuitos increíblemente enrevesados.

El toque de originalidad de «Speed Demons» reside en su diseño gráfico –los circuitos ocupan varias pantallas, y todos los gráficos son renderizados; tanto los de los vehículos como los circuitos–, y su enorme calidad ya que la sensación de velocidad es exagerada. Se han incluido también una serie de efectos especiales para simulación de diversos agentes meteorológicos, carreras diurnas y nocturnas, bonus, multitud de items y la posibilidad de competir en multitud de modos distintos, así como una "tienda" en la que mejorar nuestros coches ha medida que consigamos ganar carreras.

«Speed Demons» promete ser toda una gran joya de la adicción.



Terror en las alturas

Terror, y estrategia de altura, es lo que nos espera en «Stratosphere», una de las grandes bazas de Acclaim para el verano –esas son las previsiones iniciales–. El juego es un originalísimo combinado de acción y estrategia, protagonizado por unas "estaciones volantes" de las que nos convertirnos en máximos responsables y dirigente, haciendo y deshaciendo todo tipo de edificios y armas para combatir, en pleno cielo, con otras aeronaves similares.

El proyecto está encaminado a convertirse en todo un clásico, habida cuenta del enorme interés y cuidado que se está poniendo en su desarrollo aunque, por desgracia, aún es demasiado pronto como para poder explicar sus características definitivas.

Flash

La nueva revolución de las comunicaciones se prevé que está en la salida de los modems/software. Tras esta extraña expresión se esconden unos dispositivos consistentes en unas minúsculas y baratísimas placas que incluyen los elementos imprescindibles para las comunicaciones por teléfono. Su facilidad para actualizarse y el utilizar los propios componentes del PC para su funcionamiento, hace prever grandes esperanzas sobre su éxito.

Flash

Magia negra



La compañía Infogrames tiene en desarrollo una nueva aventura, con el nombre provisional de «Voodoo Kid» que, alejándose de la línea que tenía marcada la compañía en este género, con programas muy al estilo «Alone...», pretende abrir un nuevo camino para sus futuras producciones.

«Voodoo Kid» toma elementos prestados de religiones afroamericanas, como el candomblé y el vudú, para mostrar un universo a medio camino entre el terror, la pesadilla y la ingenuidad infantil, mezclando al protagonista, un niño atrapado en un sueño, con una serie de personajes sacados de la imaginería pseudo religiosa antes mencionada. Usando "motion capture" y escenarios renderizados 3D, «Voodoo Kid» ofrecerá multitud de puzzles y enigmas realmente complejos, haciendo de la reflexión y la agilidad mental el verdadero leit motiv de la acción.

Dinamic mejora



Dinamic Multimedia lanzará en breve «Extensión 1», un "addendum" de «PC Fútbol 5.0» que pretende ser mucho más que eso, y posiblemente lo conseguirá. Para empezar, a diferencia de las típicas actualizaciones de liga, «Extensión 1» incluirá novedades reales sobre el manager y el simulador del juego original, mejorando diversos aspectos y ofreciendo otros nuevos. Además, el paquete llevará incluido aparte, para que no sea preciso el uso de «PC Fútbol 5.0», y poder disfrutar de inmediato de la magia del deporte rey, la versión homónima de «PC Calcio», íntegra, lo que aún lo hará mucho más atractivo.

Para redondear la faena, se espera que el precio de «Extensión 1» sea muy, pero que muy reducido –posiblemente menos de 2.000 pesetas– y ya se habla de la preparación de «Extensión 2», en una línea muy similar.

Flash

Accolade y Electronic Arts han firmado un acuerdo por el que aquella pasará a integrarse en la multinacional norteamericana, como sello afiliado, durante los próximos años, durante los que EA distribuirá todos los productos para PC y consola de la compañía.

Flash

Flash

El pasado doce de marzo Ubi Soft ofreció una conferencia en la Universidad de Informática de San Sebastián, Pais Vasco, presentando la tarjeta "Maxi Sound 64 Home Studio", dirigida tanto a los aficionados de la música como a los usuarios más profesionales, en un acto que contó con un enorme éxito de público, y que suscitó un gran interés entre todos los asistentes a la conferencia.

Flash

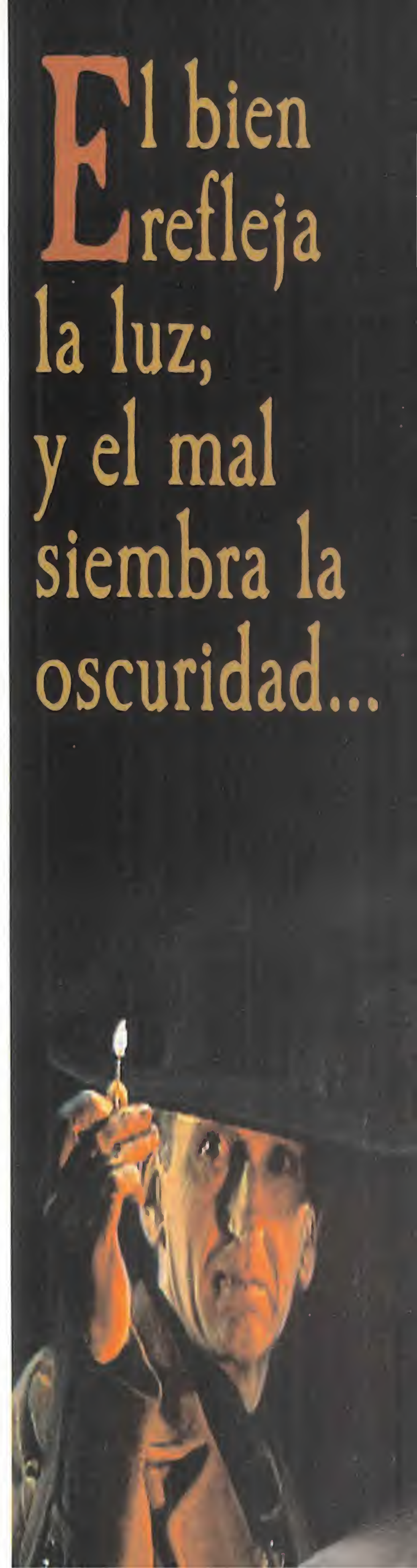
A punto de despegar



Parece que, por fin, los aficionados a los simuladores de vuelo van a poder disfrutar en breve de «Jetfighter 3», cuya salida se anuncia como inmediata. Se trata de uno de los programas más esperados por todos los fanáticos del género que, mes tras mes, venían viendo como sus esperanzas de disfrutar de este juego se iban reduciendo mientras los retrasos se producían uno tras otro.

«Jetfighter 3» ofrecerá, en principio, la posibilidad de pilotar dos modelos tan espectaculares como el F22 y el F18, y contará con una cualidades gráficas espectaculares, que abarcarán desde la clásica VGA hasta una excelsa SVGA en 640x480 de la que se asegura reproduce con total fidelidad, y a un elevado número de fps, las características de vuelo reales de ambos cazas.

Planeado su lanzamiento para finales de abril, pronto estaremos en condiciones de ofrecer más información sobre este título.



Cimientos sólidos

Estamos seguros que jamás se ha visto un juego como éste. «Constructor» es la última producción de System3, de los que no habíamos sabido nada durante largo tiempo, aunque ese silencio se verá roto con gran estrépito dentro de sólo unos meses. La estrategia, combinada con una increíble cantidad de sentido del humor, originalidad, calidad técnica y adicción, es lo que ofrecerá el título con el que la compañía planea un resurgimiento a lo grande, como pocos podían imaginar.





Es difícil, sin embargo, simplificar tanto la definición de un juego como será «Constructor», encasillándolo como un título de estrategia. La verdad es que estamos ante lo que será un programa completamente diferente a cualquier otro. ¿Algo que ya se ha oído mil y una veces? Posiblemente, pero no por ello menos cierto.
Coloquémonos ante la nueva producción de System 3 como un programa de estrategia al uso, para ir descubriendo como ofrece, en la práctica, una innovación tras otra.
Empecemos por situarnos en un ambiente semiurbano, con miles de parcelas y solares sobre los que tenemos que construir, desde los mismos cimientos, una serie de zonas residenciales. Porque eso, y no otra cosa, es el objetivo básico del programa: edificar. Para ello contamos con una serie de trabajadores y recursos que será nuestra herramienta básica, pero no la única. Porque no todo se limita a la construcción. La explotación de todas las viviendas y zonas que urbanicemos también se considera una tarea primordial en «Constructor» y, ¿qué significa esto? Significa crear unas condiciones dignas de habitabilidad, buscar unos inquilinos adecuados... o no.
Ya que la meta del juego es triunfar en los negocios, y el programa controla –a no ser que juguemos en red, contra otros adversarios humanos– a rivales que pretenden exactamente lo mismo, a veces no es necesario ser tan bueno y pretender convertirnos en los mejores empresarios siguiendo el buen camino, sino que podremos utilizar el "juego sucio", haciendo trastadas a nuestros rivales. Podemos contratar a una













pandilla de gamberros y provocar disturbios en sus zonas, o edificar casas encantadas y echar a sus inquilinos con los fantasmas, o a lo mejor es más útil enviarles una comuna de hippies para que les subleven el barrio. Por poder, podremos hasta contratar los servicios de un "psycho killer", con su máscara de cuero y todo, para destrozar aquello que encuentre a su paso. Asimismo, la vigilancia y seguridad de nuestros terrenos también será algo imprescindible: policía, patrullas y, por qué no, hasta una "protección" muy especial, que puede actuar en dos vertientes, compuesta por facinerosos y miembros de la mafia más peliculera.

Todo, con unos escenarios isométricos de belleza inigualable, resolución SVGA, un detalle asombroso en el diseño gráfico, unas animaciones sensacionales –pese a lo diminuto de muchos de los sprites–...

Así será «Constructor», una delicia de juego que apasionará a los fanáticos de la estrategia y, en general a todos los grandes apasionados de los buenos juegos y, creednos, «Constructor» será bueno... Muy bueno.



HABLAMOS CON MARK CALE,
Managing Director de System3



Nada mejor para hablar de una nueva producción si es uno de los máximos responsables de la misma quien nos descubre todos sus secretos. Mark Cale, uno de los responsables más directos del proyecto, se acercó hace pocas fechas hasta nuestra redacción para mostrarnos cómo sería «Constructor», ocasión que aprovechamos para charlar, largo y tendido, con una de las cabezas visibles de System 3.

La primera impresión que produce «Constructor» es un fuerte shock. Se trata de algo tan novedoso y original que resulta difícil asimilar todo cuanto ofrece, de golpe. Así, la cuestión se hacía inevitable para Mr. Cale, ¿cómo había podido surgir una idea tan disparatada y efectiva, como la de «Constructor»? *"Todo comenzó hace ya bastantes años"*, comenta Cale, *"cuando la idea empezó a tomar forma gracias a la inspiración de juegos tan increíbles como «Populous». De hecho, el juego se comenzó a planificar como un título que aparecería en formato Amiga, cuando los 16 bits aún estaban en su época dorada."* Sin embargo, la complejidad del desarrollo, que ya pretendía incluir muchas e interesantes novedades, a medio camino entre el "god game", la estrategia, la acción, etc., evitó que el proyecto llegara a buen puerto.



"Uno de los principales problemas que encontramos radicaba en la falta de memoria y soporte físico para almacenar la gran cantidad de información precisa. El juego cada vez precisaba más y más disquetes, apenas existían discos duros y no hallábamos la manera de compilar toda la información en poco espacio." Han tenido que pasar varios años hasta que «Constructor» encontrara, por fin, el medio adecuado para sus aspiraciones pero, aún así, resulta difícil imaginar de dónde han podido surgir ideas tan brillantes como las que presentará este título. *"Durante todos estos años"*, aclara Cale, *"aunque la idea básica no se ha modificado, sí lo han hecho muchos otros parámetros. El equipo que ha intervenido en el desarrollo apenas se ha modificado, pero hemos conseguido muchísimas sugerencias y consejos de todo tipo durante las largas labores de testeo del juego. Así, hemos podido mejorar infinidad de detalles, incluyendo lo referente a Iinteligencia Artificial, consiguiendo caracteres que parece realmente vivos."*

Una buena noticia es que los usuarios de PlayStation podrán disfrutar también de «Constructor», poco después que aparezca la versión PC, aunque dada la filosofía del juego, y las posibles limitaciones de juego multiusuario para una consola, la duda se mantenía respecto a la fidelidad de la versión para Sony del proyecto. *"Hay algo claro, y es que no se sabe muy bien por qué, la audiencia de PlayStation es más adulta que la de otras consolas. «Constructor» es, en cierto modo, un título para jóvenes y adultos, no para niños, lo que también nos impulsó a pensar en PlayStation como la máquina ideal para una conversión acertada del juego. Por otro lado, es cierto que una consola siempre estará mucho más limitada que el PC en modo multijugador, pero es un tema que aún no hemos definido completamente, y puede que la versión final quizá no sea más reducida que la de PC, pero probablemente estará limitada en ciertos aspectos."* Así, ¿piensa Mark Cale en el PC como la máquina definitiva de juegos? Puede, es algo relativo. *"Todo debe mirarse desde una perspectiva amplia y, ahora mismo, el gran problema del PC, pese a su increíble potencial, es el precio. Todo puede cambiar si, en el futuro más inmediato, vemos aparecer nuevas placas con soportes de red, aceleración gráfica, comunicación –modem–, sonido, etc., incluidos de fábrica. Eso solventaría problemas como el precio, la compatibilidad con diferentes periféricos e, indudablemente, supondría un gran paso adelante para situar el ordenador compatible como una gran máquina de juegos que, de todos modos, pienso que es algo que acabará produciéndose."*

Muchas más cosas surgieron a lo largo de la conversación, pero, por ahora, baste para entender cómo la compañía System 3 y «Constructor» prometen ofrecer algo realmente grande a todos los usuarios. Y dentro de muy poco, más, mucho más sobre este apasionante título.



Mechner vuelve





Jordan Mechner es uno de esos raros genios de la programación que cuando menos se habla de él, más sorpresas da. El creador de los míticos «Prince of Persia» I&II está ultimando los detalles de su próxima producción, desarrollada junto a Broderbund, «The Last Express». A diferencia de sus juegos anteriores, esta vez no nos encontraremos con plataformas y mapeados de locura, sino con una preciosista aventura gráfica, ambientada en el Orient Express, y dotada de una atmósfera que parece sacada de las novelas de Agatha Christie.

«The Last Express» nos pondrá en el papel de un joven americano, Robert Cath, que debe viajar de París a Constantinopla ante el desesperado llamamiento de un amigo. Es 1.914 y la Primera Guerra Mundial está a punto de estallar. El peligro y la tensión se pueden cortar, y es entonces, al emprender el viaje, cuando la vida del protagonista está a punto de cambiar dramáticamente.

El juego promete ser algo totalmente distinto a cualquier otra aventura vista hasta nuestro días, con continuos cambios de perspectiva, de primera a tercera persona, y una acción envolvente y subyugante. Y es que, de Jordan Mechner se puede esperar casi cualquier cosa.

Estrategia y combate



Friendware anuncia para finales de abril el lanzamiento de la última producción de DIGI4fun, «Muzzle Velocity». El juego es un combinado de estrategia y combate 3D en tiempo real, ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en la que podremos jugar distintas misiones individuales, o campañas completas.

«Muzzle Velocity» parece que será un producto bastante cuidado en términos de opciones de juego, contando con múltiples detalles que eleven el nivel de jugabilidad, como vistas de satélite, control total sobre tácticas, unidades, suministros, etc.

Podremos manejar comandos y pelotones, o bien unidades sueltas, incluyendo entre estas desde vehículos pesados hasta soldados, o bien escoger un modo automático de lucha, dejando al usuario únicamente la labor de tomar las decisiones para afrontar una batalla.

En total, el juego contará con más de un centenar de misiones, incluyendo algunas de entrenamiento, y estará traducido a nuestro idioma.

Más y más fútbol



Electronic Arts ya tiene casi a punto su «FIFA Soccer Manager», el producto que quizás estaban esperando los miles de aficionados al deporte rey, y a «FIFA 97», y que estaban echando de menos hasta ahora en uno de sus juegos favoritos.

A priori, «FIFA Soccer Manager» parece que solventará, por fin, las escasas posibilidades de manager, reales, que presentaba «FIFA» y que ahora permitirán al usuario modificar con un control total hasta el más mínimo detalle referente al club de sus amores. Estrategias, alineaciones, tácticas, ventas, contratos, fichajes, entrenamientos...

Parece que Electronic Arts quiere apostar aún más fuerte por sus programas deportivos, no dejando ningún aspecto del género sin cubrir. De todos modos, aún faltan algunas semanas para que podamos ofrecer una información más completa del producto, poco antes de que se ponga a la venta. Hasta entonces, id planeando estrategias.

Explícito



Más descriptivo no puede ser el título del nuevo programa que seguirá a «Shadow Warrior» en el género y que, en breve, podremos disfrutar: «Blood». Ya disponible su versión shareware, se espera que la final no se retrase mucho más de un mes, tiempo tras el que podremos contemplar una nueva joya de la acción "gore", con disparatadas armas, escenarios y enemigos.

Diseñado como un juego en 3D reales –diversos niveles superpuestos– con la innovación de presentar sectores móviles en los escenarios –que pueden girar, inclinarse o moverse–, «Blood» presentará, entre otros detalles técnicos, resolución SVGA, múltiples efectos gráficos –de luces, sobre todo–, sombras generadas en tiempo real, etc., amén de incluir, como hará «Shadow Warrior», un editor de niveles basado en "Build", la poderosa herramienta de 3D Realms.

16 NUEVAS MISIONES

COMMAND & CONQUER

RED ALERT

COUNTERSTRIKE



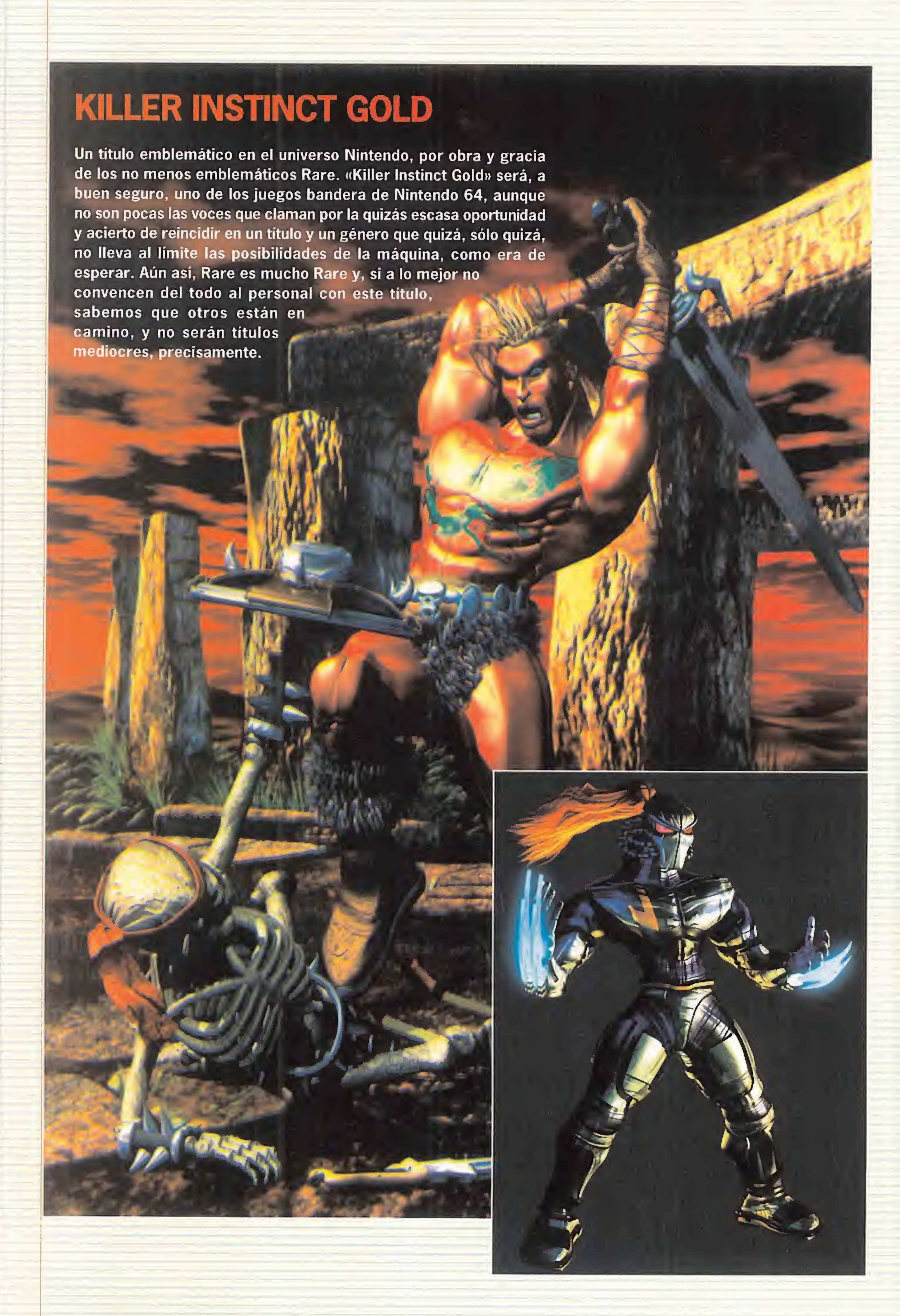


C&C - Red Alert









KILLER INSTINCT GOLD

Un título emblemático en el universo Nintendo, por obra y gracia de los no menos emblemáticos Rare. «Killer Instinct Gold» será, a buen seguro, uno de los juegos bandera de Nintendo 64, aunque no son pocas las voces que claman por la quizás escasa oportunidad y acierto de reincidir en un título y un género que quizá, sólo quizá, no lleva al límite las posibilidades de la máquina, como era de esperar. Aún así, Rare es mucho Rare y, si a lo mejor no convencen del todo al personal con este título, sabemos que otros están en camino, y no serán títulos mediocres, precisamente.

BLADE

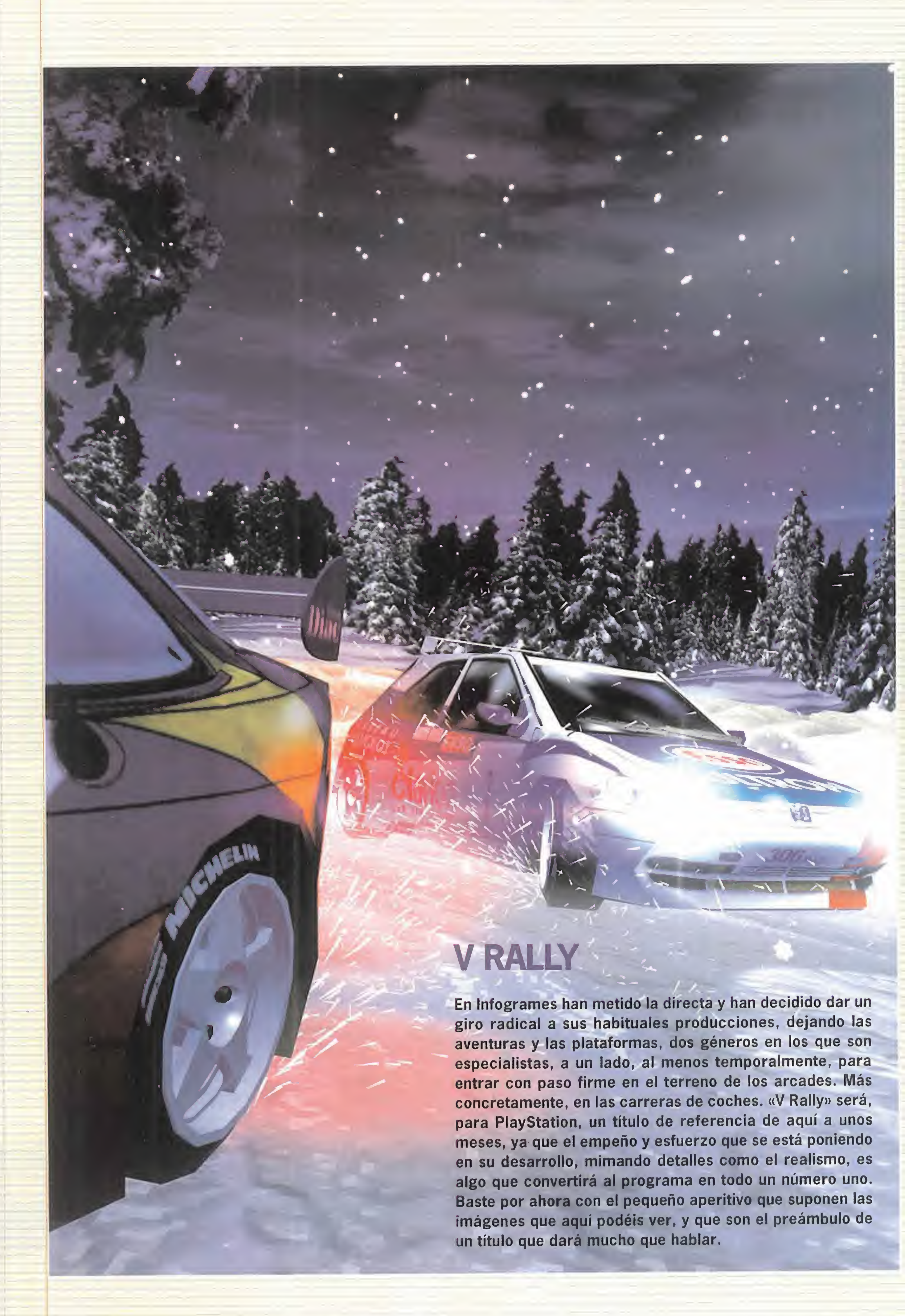
Es, "solamente", uno de los juegos más esperados en toda Europa y Estados Unidos, para el presente 97. Y debemos decir, no sin cierto sentimiento de orgullo, que está siendo desarrollado por un equipo español. Que «Blade» va a ser un producto sensacional es algo que nadie duda. Que, posiblemente, se vaya a convertir en un punto de referencia para el futuro, es otro detalle importante. El único interrogante sobre el juego, por el momento, se reduce a su fecha de lanzamiento, ya que en cuanto a técnica, calidad y jugabilidad, todo apunta a que «Blade» será el título a batir. Como muestra, un botón, el correspondiente a una de las secuencias interfase, que se corresponde con esta impresionante imagen. Si esto es sólo parte de una animación no interactiva, ya os podéis hacer una idea de lo que ofrecerá el resto del programa. Sensacional.



WAVE RACE 64

Por fin Nintendo 64 es algo más que una promesa. Dentro de un mes será «Wave Race» la punta de lanza de los lanzamientos de la compañía nipona. Un título que ofrece lo que, hasta la fecha, es la más perfecta simulación realizada a base del extensivo uso de los modelos de partículas y fluidos de Silicon Graphics. Genial, aunque sólo constituye un ejemplo práctico de las enormes, y poco explotadas, posibilidades de la única consola de 64 bits del mercado. ¿Será todo un éxito? Si no es así, no será por falta de calidad.





V RALLY

En Infogrames han metido la directa y han decidido dar un giro radical a sus habituales producciones, dejando las aventuras y las plataformas, dos géneros en los que son especialistas, a un lado, al menos temporalmente, para entrar con paso firme en el terreno de los arcades. Más concretamente, en las carreras de coches. «V Rally» será, para PlayStation, un título de referencia de aquí a unos meses, ya que el empeño y esfuerzo que se está poniendo en su desarrollo, mimando detalles como el realismo, es algo que convertirá al programa en todo un número uno. Baste por ahora con el pequeño aperitivo que suponen las imágenes que aquí podéis ver, y que son el preámbulo de un título que dará mucho que hablar.

TODOS LOS SUPERÉXITOS









GRATIS NIVELES EXTRA

Y MUCHO MÁS...

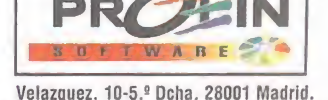
Eidos trae de nuevo la Navidad ofreciendo regalos con cinco de los juegos más galardonados. **Tomb Raider, Touché, Links LS, Duke Nukem y Power F1**, todos con notas superior al 90% en las revista especializadas y líderes en sus respectivos géneros, llegan ahora con un estupendo regalo totalmente gratis*.

Para más información puedes consultar con nuestro departamento comercial en el teléfono (91) 576 22 08.






*Hasta agotar existencias.

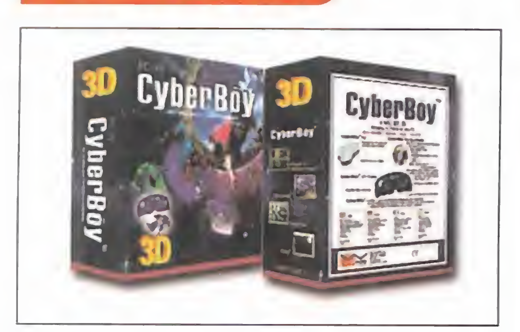


Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
Http: //www.proein.com



Por Juan José Vázquez

LA TERCERA DIMENSIÓN



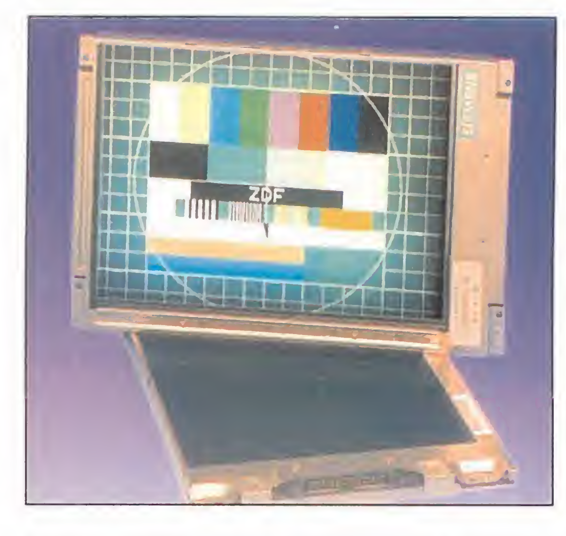
En pleno apogeo de los juegos 3D, la compañía Typhoon Multimedia/Anubis nos presenta unas gafas 3D llamadas **Cyberboy**. Estas gafas estereoscópicas se conectan al puerto serie y a la salida de audio, funcionando del siguiente modo: juego y gafas se sincronizan de tal forma que una sucesión rápida de imágenes en pantalla y un mecanismo que permite cerrar la visión a cada ojo consigue que a cada uno le llegue distinta imagen y formar así la representación 3D. Y para disfrutar desde el primer día, se incluyen varios títulos adaptados a este periférico y es de esperar que en un futuro aparezca más software que aproveche sus posibilidades, aunque por ahora no la podamos disfrutar en nuestro país.

ENTRETENIMIENTO PARA LOS PEQUES

Como bien podréis observar en la ilustración que acompaña, los usuarios finales de este periférico creado por Trust serán los arquitectos precisamente. El **Wacky Kids Pad** consta de una tableta de dibujo de 7x5 pulgadas y un lápiz electrónico que, mediante el software adecuado, proporcionará a los niños diversión y aprendizaje.
El producto es compatible con Windows 3.1 y 95 y se conecta por el puerto serie, siendo importante reseñar que su funcionamiento simultáneo con otro tipo de ratón convencional no creará ningún tipo de conflicto en nuestro PC.



MONITOR A PRUEBA DE BOMBAS



Poco a poco irán surgiendo en el mercado diferentes monitores LCD, pero el que nos ocupa ahora es el desarrollado por el grupo Industrial and Building Systems de Siemens en colaboración con NEC. Se trata de una pantalla de cristal líquido de 10.4 pulgadas y resolución VGA cuyas características lo predestinan hacia el mercado industrial o de transportes. Las medidas del I-STF son 264x191.5x12.5 mm y algunas de sus propiedades principales son: aguante de temperaturas entre -25º C y +85º C, una tasa de MTBF –vida media entre fallos– de 50.000 horas, nivel de insensibilidad de exposición a la luz de 300 k lux –frente a los 4 ó 5 k lux de los monitores estándar–, pantalla plana con resistencia a golpes superiores a 100 g...
Además de todo esto, y para garantizar una excelente visibilidad desde cualquier posición, los ángulos de visión vertical se han optimizado a 60º/60º y los horizontales a 55º/55º. Con todo lo dicho comprobaréis que se trata de un monitor todo-terreno y, por tanto, ideal para ambientes hostiles.

PÓKER DE ERGONOMÍA



Centro Mail distribuye cuatro nuevos periféricos de control, para PC, de las marcas Thrustmaster, Cheetah y Gravis, que cubren casi cualquier necesidad del usuario en todo tipo de juegos, repartidos entre pad y joysticks de robusto diseño.
Thrustmaster presenta, por un lado, el **Phazer Pad**. De diseño bastante flexible para cualquier tipo de juego, una de sus características más destacadas es la excelente respuesta que ofrece a cualquier orden, por lo que se puede considerar como ideal para programas de acción en los que los reflejos primen.
El segundo producto de esta compañía es el **FX Fighter**, dotado de un excelente nivel de ergonomía, se puede considerar como un periférico especialmente pensado para simuladores de vuelo.
Gravis, por su parte, también "ataca" con un espectacular joystick, el **BlackHawk**, que presenta unas características muy parecidas a las del FX Fighter, y también pensado para simuladores de todo tipo, adaptándose muy bien incluso a los de carreras.
Cheetah cierra este cuarteto con el **Gamepad Pro Gravis**, de diseño inspirado en los pad de PlayStation y un periférico excepcional para arcades, ante el control casi total de múltiples acciones que permite su elevado número de botones.

Para obtener más información: Centro Mail (91-380 28 92).

UN RATÓN ESPECIALIZADO

El **NetMouse** es el nuevo desarrollo de Kye Systems –Genius–, y parte con el objetivo de facilitar la navegación por Internet o manejo de documentos a sus usuarios. Su principal diferencia con respecto a los demás ratones estriba en un botón adicional –llamado botón mágico– que posibilita el desplazamiento vertical sin necesidad de mover el ratón, dando al usuario la posibilidad de confi-



ta o turbo. Apar- reseñado, decir su diseño ergo- mico y total ompatibilidad le onvierten en un ıtón a tener muy :uenta.

Para obtener más información: Genius (94-476 29 93).

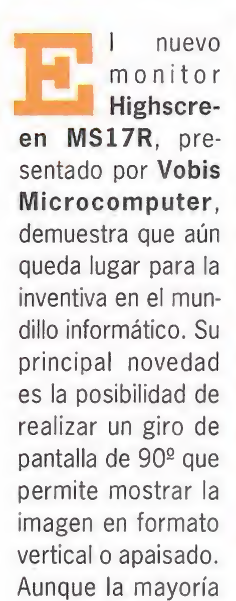
TARJETAS DE MEMORIA CON COLOR



Memtech ha desarrollado una serie de tarjetas de memoria para PlayStation, cuya característica más destacable, a primera vista, es el estar fabricadas en carcasas de diferentes colores, e incluso siendo una de ellas totalmente transparente. Quizás inspiradas en los diseños que Nintendo realizó para una colección especial de GameBoy, las tarjetas de **Memtech**, además, ofrecen la posibilidad de realizar hasta la grabación de quince ficheros diferentes, superando así la capacidad de otras similares.
Por ahora estas tarjetas de memoria son distribuidas por Centro Mail, y el precio aproximado de cada unidad está sobre las 3.990 pesetas.

Para más obtener más información: Centro Mail (91-380 28 92).

EL INGENIO AL PODER



El nuevo monitor **Highscreen MS17R**, presentado por **Vobis Microcomputer**, demuestra que aún queda lugar para la inventiva en el mundillo informático. Su principal novedad es la posibilidad de realizar un giro de pantalla de 90º que permite mostrar la imagen en formato vertical o apaisado. Aunque la mayoría de programas ofrecen una simulación del resultado impreso final, al ser la hoja vertical y el monitor horizontal, los problemas son evidentes. Ahora, con este nuevo monitor y su software, un simple click de ratón y un giro de pantalla harán posible ver una página tamaño A4 a tamaño natural. Su frecuencia de refresco máxima de 90 Hz, una máscara de 0.28 mm y el sistema "Dual Beam Dynamic Focus" ponen la guinda a este monitor especialmente diseñado para aplicaciones de tratamiento de textos, autoedición, presentaciones gráficas y hojas de cálculo, entre otras.



Para obtener más información: Vobis Microcomputer (93-419 18 86).

MODEMS DE ALTA TECNOLOGÍA

La compañía **ZyXEL** ha desarrollado varios modelos de modems de gama alta pensados para funcionar tanto por el principal medio digital –RDSI–, como por las más habituales líneas analógicas –RTC–. Tres son los principales, y a continuación se describen brevemente sus características. El modelo **Omni TA128** es un adaptador de terminal diseñado para el acceso e interconexión de alta velocidad a Internet, Infovía y servicios de información on-line que autodetecta llamadas digitales –incluidos protocolos X.75, V.110, V.120 y PPP– y analógicas, además de poseer puertos analógicos para usar dispositivos de este tipo por la RDSI. En segundo lugar, el modelo **Elite 2864I**, agrupa en uno el soporte RDSI y analógico, y, por último, el modelo **Prestige 2864I** que integra en un solo dispositivo las posibilidades de conexión de Routers, Modems RDSI, Bridges y Modems V.34. En resumen, modems de calidad dirigidos más hacia el ámbito empresarial que al doméstico.

Para obtener más información: CD World (93-200 00 05).

APLICACIONES

Guía Oficial de Corel Photo-Paint 6

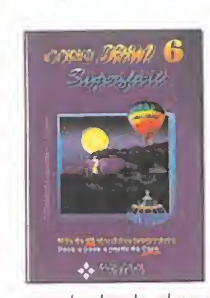


La obra que nos ocupa va dirigida a todos los usuarios del programa de edición fotográfica y creación de imágenes de 32 bits de Corel. La obra está estructurada a lo largo de 27 capítulos, que van desde una introducción al programa de Corel, hasta el retoque de filtros, así como la exploración de herramientas de dibujo y pintura.
Una buena obra que ha de estar en la librería de todo usuario de Corel Photo-Paint 6.

4.700 Ptas. **535 Págs.**
David Huss
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Corel Draw! 6 superfácil

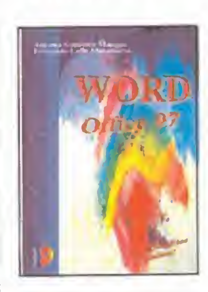


Con esta obra de la editorial Ra-Ma, el lector podrá aprender de una manera clara y directa todo lo que necesita saber para manejar Corel Draw! 6. Avanzando desde el punto cero, sin saber nada, el usuario de esta obra irá paso a paso hasta llegar a alcanzar el dominio completo del programa. Va dirigida tanto a los principiantes en el campo del diseño gráfico, como a los profesionales del mismo, y además está apoyado por multitud de explicaciones ilustrativas para hacer la lectura más llevadera.

2.600 Ptas. **389 Págs.**
Enrique Córdoba/Carmen González/
Carmen Córdoba
Ra-Ma
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Guía rápida de Word Office 97

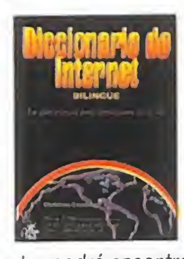


El enfoque de esta guía es eminentemente práctico, y permitirá al lector adquirir los conocimientos necesarios para manejar con soltura Word 97 de una forma rápida y sencilla. Los primeros capítulos van dirigidos a proporcionar las operaciones sencillas, para después, en los siguientes, ir conduciendo al usuario de la obra en temas más complejos. Hay que destacar la numerosa inclusión de ejercicios resueltos, lo que van a proporcionar una gran ayuda para el aprendizaje. Una buena obra para los usuarios de Word 97.

1.995 Ptas. **352 Págs.**
Antonia González/Fernando Calle
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★

DICCIONARIOS

Diccionario de Internet bilingüe

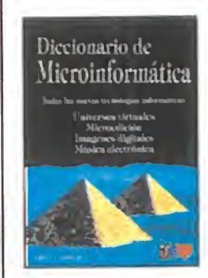


La obra que nos ocupa es una guía indispensable para el argot, la jerga, las siglas y los tecnicismos que el usuario podrá encontrar al navegar en Internet. El lector podrá encontrar más de 2.400 entradas fáciles de usar, con referencias y definiciones simples, ejemplos útiles y un buen número de ilustraciones, ordenadas por orden alfabético y con su respectiva pronunciación, ya que todos los vocablos proceden de la lengua sajona. Un buen diccionario que debe tener todo internauta.

2.500 Ptas. **223 Págs.**
Christian Crumlish
McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

DICCIONARIOS

Diccionario de Microinformática



Esta obra, parte diccionario y parte enciclopedia, tiene la finalidad de explicar con claridad todos los conceptos utilizados en el ámbito de la informática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes en la informática como a avezados en el tema, comprende desde una definición completa de los términos especializados, abreviaturas, un amplio abanico de especialidades, así como dos apéndices donde se enumeran los artículos tratados. Una buena obra para salir de toda duda a la hora de utilizar algún término microinformático.

4.910 Ptas. **547 Págs.**
Virga y Mesters
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★

DIVULGACIÓN

Myst. El libro de Atrus

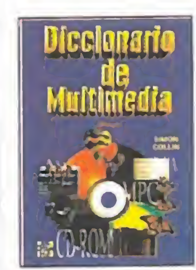


El conocido juego de ordenador, que ya creó sus seguidores hace tiempo, sigue dando sus frutos. Ahora, la que fuera historia de la aventura creada por la compañía Broderbund, ha sido escrita en una obra donde se cuenta la historia en la que el hijo se encuentra al padre, y la verdad lucha contra el mal. Es una historia de amor y redención, que permite viajar a nuevas Eras maravillosas y encontrar respuesta a todas las preguntas que planteaba Myst, el juego de ordenador.
En fin, una idea original y novedosa, que se debería realizar más a menudo.

2.100 Ptas. **333 Págs.**
Rand Miller/Robyn Miller/David Wingrove
Timun Mas
NIVEL "I"
★★★★

DICCIONARIOS

Diccionario de Multimedia bilingüe



El propósito de esta obra es explicar más de 3.000 términos usados en multimedia, además de definir de forma clara y concisa cada uno de ellos, y en los que se incluyen gráficos de pantalla explicativos para mostrar varios tipos de aplicaciones. Además de todo esto, la obra incluye el vocablo en inglés, que es de donde proceden la mayoría de los términos, y su traducción.
En resumen, un buen diccionario bilingüe de los términos informáticos más utilizados, para todos aquellos que algún día tengan dudas sobre el significado de alguna palabra.

2.700 Ptas. **290 Págs.**
Simon Collin
McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Microsoft Visual FoxPro 3 para Windows paso a paso



Este curso oficial de Microsoft ayudará al lector de una forma rápida y eficiente a aprender cómo desarrollar aplicaciones de bases de datos orientados a objetos con Microsoft Visual FoxPro para Windows.
La obra ofrece lecciones estructuradas basadas en la construcción de aplicación de una base de datos de la vida real, objeto a objeto, de forma que el lector pueda aprender exactamente cómo desarrollar una aplicación personalizada con este programa de Microsoft, que además está ayudada por la inclusión de numerosas prácticas incluidas en un disquete.

3.950 Ptas. **288 Págs.**
TLR, Inc.
Microsoft Press/McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: EXPERTO · Pésimo ★ Flojo ★★ Normal ★★★ Bueno ★★★★ Muy Bueno

Cartas al Director

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

DISTRIBUIDORAS

El otro día, vi en una tienda el juego «Lemmings», en CD y por el formato deduje que era una oferta. Pero tardé demasiado en ir a comprarlo y cuando fui a por él, se les había agotado. Harto ya de que me pase esto, os pido que publiquéis una lista de las distribuidoras de juegos en nuestro país, con números de teléfono, para probar suerte y ver si aún los tienen y poder pedírselos.

Jordi García Oria. Barcelona

RESPUESTA: *Aquí tienes la preciada lista y esperamos que consigas lo que andas buscando:*
Arcadia: (91) 5610197
B.M.G. Interactive: (91) 3880002
Coktel Educative: (91) 3832623
Dinamic Multimedia: (91) 6586008
Electronic Arts: (91) 3047091
Erbe: (91) 5399872
Friendware: (91) 30834-6
New Software Center: (91) 3592992
Nintendo: (91) 3191375
Proein S.A.: (91) 5755017
Sega: (91) 6315000
Sony: (91) 3777100
Spaco: (91) 8033576
Ubi Soft: (93) 5441500
Virgin: (91) 578-13-67

CUESTIÓN DE GUSTOS

Tengo un 486 DX4-100, y 16 MB de RAM, pero los nuevos juegos que salen al mercado –«F1 GP2», «Tomb Raider», etc.– no los puedo ejecutar de manera óptima. He pensado en adquirir una consola –sin estos problemas y mucho más barata que un nuevo ordenador–. ¿Voy a disfrutar de la misma calidad gráfica y sonora con las consolas PlayStation y Saturn que con el PC? ¿Qué consolas me recomendaríais? Por último, he visto en vuestra revista algunas imágenes de Nintendo 64 y no me han parecido mejores que las del PC, PlayStation o Saturn. ¿Merece la pena esperar?

Nicolás Cruz Rodríguez. Almería

RESPUESTA: *Todo depende de cuáles sean tus pretensiones con respecto de tu sistema de juego. Si lo que buscas es algo con lo que jugar sin más, sin ningún problema de configuración de memoria ni de escasez de requerimientos, la consola será tu opción, aunque te perderás todas las posibilidades que tiene el PC, un sistema que aún se encuentra en fase de crecimiento y, hoy por hoy, nadie sabe hasta dónde puede llegar. Además, mejorar el equipo ya no sale tan caro como antes, ya que los precios han bajado, así que, por un lado, puedes elegir entre ahorrar un poco al principio con la consola y después gastarte un poco más en los juegos, o bien, actualizar tu equipo, con las ventajas que eso conlleva, en todos los aspectos.*
Una cosa es clara y no se puede desmentir: un PC siempre va a ser más completo que una consola.

¿ARRIESGARSE, O NO?

Cuando vi que el número de enero incluía la demo de «Tomb Raider», me puse muy contento. Mi alegría se desvaneció cuándo me di cuenta de que mi ordenador no cumplía los requisitos necesarios. Aun así, persistí y probé la demo. ¡Me funcionó! Ahora estoy pensando en comprar el juego, pero tengo la duda de si me funcionará la versión completa. ¿Creéis que si me funciona la demo de «Tomb Raider» me funcionará el juego completo aunque mi ordenador no cumpla los requisitos?

Iosu Galdos Barkin. Guipúzcoa

RESPUESTA: *En principio sí, ya que los requerimientos de la "demo" y del juego completo son parecidos. Por otra parte, los requisitos que vienen impresos en la caja de cualquier juego, suelen ser para que su funcionamiento sea el óptimo, por lo que configurando bien la memoria podría funcionar en un equipo de menores prestaciones. No lo hará de la misma manera que si tuvieses un ordenador en condiciones. De todas maneras, decirte que «Tomb Raider» es uno de los mejores juegos que han sido creados en la historia del software y bien merece la pena el intentarlo. La última decisión es tuya.*

JDRs A LA NIPONA

Me gustan mucho los JDRs y me gustaría saber si los hay para PC, como «Legend of Zelda» o «Illusion of Time» de SNES. En caso afirmativo, ¿podríais ponerme una lista de algunos de ellos e indicarme los que están en castellano? ¿Van a salir nuevos títulos del mismo género?

Alejandro Delgado. Albacete

RESPUESTA: *Por lo que nos cuentas, deducimos que te encantan los juegos de rol al estilo japonés. Una compañía llamada Megatech sacó, hace ya algún tiempo, dos títulos que se adaptan a tus gustos: «Cobra Mission», en el que controlas a un detective que se enfrenta a un complicado caso, lleno de chicas hermosas y mafias organizadas, y «Knights of Xentar», ambientado en un mundo de magia y fantasía, en el que un muchacho pretende encontrar a sus padres. Sobre el verano del presente año está previsto que esté finalizado «Legacy of Kain», de Activision.*
Proein S.A. distribuye los juegos de Megatech, al igual que pasará con el de Activision.

AMPLIACIONES

Soy un recién llegado a este mundillo informático y para celebrarlo elegí «Quake». Increíble es la única palabra que se me ocurre para definirlo. Ahora que me sé todos sus niveles de memoria de tanto jugar, el gatillo de mi recortada me pide más emociones fuertes y he leído que existen varios discos con niveles extras para este juego. De ser así, ¿cómo se llaman y cúal es el mejor? Por término medio, ¿cuántos niveles suelen traer y cuánto cuestan? También he leído que está en desarrollo «Quake 2». Si son ciertos estos rumores, ¿para cuándo? Y por último, ¿para cuándo estará listo «Quakeworld» y cuál será su dirección en Internet? ¿En qué direcciones de Internet puedo obtener niveles, trucos y utilidades para este juego, a parte de la de id y Stomped?

Juan Lara Nájar. Madrid

RESPUESTA: *Ya están a la venta dos ampliaciones de «Quake». La primera se llama «Aftershock» e incluye cientos de niveles para tu juego preferido. La segunda es «Scourge of Armagon», de Activision, y en ésta no sólo hay más niveles, sino también nuevos enemigos, como un escorpión gigante o un brujo, y dos nuevas armas, que son el rifle de rayos láser, cuyos disparos rebotan en las paredes, y el martillo de trueno, con los mismos efectos que el rayo del «Quake» original, pero multiplicado por cinco. En meses posteriores aparecerá un segundo "pack".*
En cuanto a «Quake 2», sí, sí está en preparación y promete ser algo de otro mundo, aunque los señores de id Software tienen la fecha de salida en el más absoluto secreto.
«Quakeworld» ya está en funcionamiento y desde aquí te aconsejamos, si tienes posibilidad de conectarte a Internet, que te des un paseo por allí. Descubrirás lo que es bueno.
En lo referente a las direcciones de Internet, podríamos decirte cientos, pero es innecesario, ya que todo lo que puedas encontrar en ellas, también lo tienes en la de id y en Stomped.
Como hemos intuido que este tipo de juegos te apasionan, podemos decirte que Activision está preparando «Hexen 2», que está usando el mismo engine que «Quake».

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

ACTIVISION



Adelantamos los nuevos lanzamientos de la compañía durante el 97

A todo gas

Durante los últimos meses, Activision parecía haberse adormecido dejando que otros, quizá sus competidores más directos del Reino Unido, coparan el mercado con lanzamientos de lo más sonado. ¿Puede, sin embargo, haber llegado la hora de la venganza? En las páginas siguientes descubrimos algunos de los proyectos con los que la gran compañía británica pretende llevarse el gato al agua en lo que resta de año.

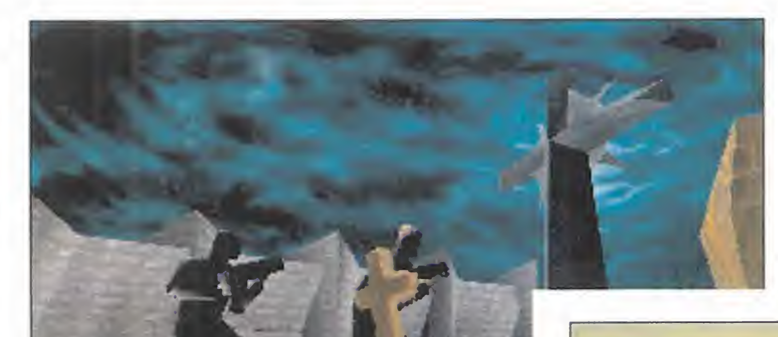
Finales del mes de febrero no parece la época más adecuada para viajar por las islas británicas. Frío y lluvia suelen campar a sus anchas en un archipiélago poco dado a ser deslumbrado por un sol radiante. Sin embargo, ciertos acontecimientos no sólo son capaces de relegar a un plano secundario hechos semejantes, sino que llegan a conseguir que se olviden por completo. En el terreno que nos movemos los que hacemos Micromanía, y los que la leéis, estos acontecimientos sólo pueden hacer referencia a juegos. Grandes juegos, para todos los formatos. Desarrollos y títulos con nombres propios que aspiran a hacerse un importante hueco en el panorama mundial de los próximos meses, y que una intensísima visita relámpago a Inglaterra nos descubrió.

Todo empezó un lunes a las diez de la mañana cuando, tras un buen trago de café, que nos hizo entrar algo en calor, Bob Dewar, el "mandamás" en lo referente a producto para toda Europa, hizo un rápido e intenso repaso a la situación de Activision durante los últimos años, así como a las previsiones de crecimiento y expansión de la compañía en el futuro más inmediato. Algo que a los sajones les gusta definir como un "corporate overview". Planes, todos ellos, basados ante todo y sobre todo en un buen puñado de títulos que, de un modo u otro, destacaban por algo especial. En ciertos casos, por la fama y el talento de algunos integrantes del equipo de desarrollo –caso de Ron Millar, excerebro de Blizzard, creador de «Warcraft» y «Starcraft», y flamante fichaje de la compañía para redondear la faena que se venía realizando desde hace meses con «Dark Reign»–; en otros, los acuerdos firmados por sorpresa con los desarrolladores de títulos tan esperados e impactantes como «Hexen II». Algunos, por perpetuar series con una legión de fanáticos a las espaldas –«Zork. Gran Inquisitor» o «Heavy Gear», por dar un par de ejemplos–, y otros por estar realizados a la mayor gloria de auténticas súper estrellas del celuloide –«Apocalypse» y Bruce Willis–.

En cualquier caso, Activision parece haber pisado a fondo el acelerador, y estar dispuesto a ganar la carrera del 97 ó, al menos, a dar mucha guerra a sus competidores. Aún es pronto para saber cómo acabará esta competición, pero está claro que se han preparado a fondo para la misma, así que dejémonos de frivolidades y entremos en el –nuevo– universo de Activision.

LA ERA DEL VACTOR
APOCALYPSE





UN NUEVO CONCEPTO

La inopinada tendencia del sector del videojuego a realizar películas interactivas, durante los últimos años, ha acabado por inundar el mercado de productos en los que no se sabe dónde empieza la interacción y dónde acaba la película. Junto a productos de gran calidad, que encontraban algún aliciente en una sucesión, más o menos grande, de secuencias FMV protagonizadas por actores de gran renombre, encontrábamos productos que no podían ser calificados más que de minipelículas, en el sentido más literal que posee el término.

Sin embargo, Activision ha querido dar la vuelta a la tortilla con un proyecto realmente novedoso. Tomemos a una súper estrella de Hollywood. No un actor conocido, ni siquiera un actor famoso. Una auténtica "star", por ejemplo, Bruce Willis. Y hagamos que se introduzca en un videojuego. Que esté allí, su voz, sus ademanes, sus movimientos... pero, al mismo tiempo, que no esté allí. ¿Cómo? Hagamos, en definitiva, no una grabación de Bruce, sino un Bruce "virtual". Un vactor.

Y eso es lo que ocurre en «Apocalypse», una extraordinaria combinación de acción y aventura en 3D. Un producto protagonizado por una "estrella virtual", como acompañante del protagonista manejado por el jugador, de modo que ofrezcamos un "modo de dos jugadores, con sólo uno".

Pensemos ahora en introducir un concepto tan elevado en IA en los enemigos, de modo que, en cada partida, nunca se comporten igual, nunca aparezcan en los mismos sitios ni sigan unos patrones de comportamiento siempre idénticos. Y, todo ello, con una historia que lo rodee, basada en una mezcla futurista de religión, profecías, tecnología y Apocalipsis. ¿Ya? Entonces, ya sabéis lo que será el más ambicioso proyecto de Activision sobre PlayStation: «Apocalypse».



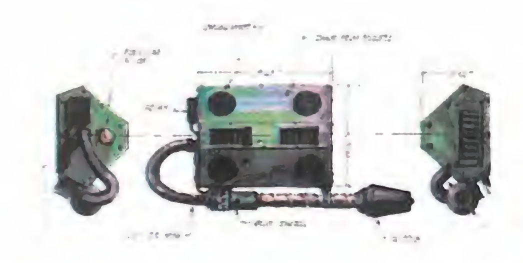




Bruce Willis en acción y el "making of" de «Apocalypse»; he aquí un curioso documento, debido a la prohibición de fotografiar al actor en estas escenas.

VIRTUAL BRUCE.- *Conseguir que un hombre como Bruce Willis acepte trabajar en una producción para un mercado tan "extraño" para él como el videojuego, no es tarea sencilla. ¿Cómo convencerle? Si sabemos que es un personaje al que le atraen los retos nuevos e interesantes, ya tendremos un punto a nuestro favor. Ahora, por supuesto, hagámosle una oferta tentadora con un contrato millonario. Para redondear la faena, y en el caso que el presupuesto se dispare, es más fácil convencerle si se le regala un paquete de acciones de la compañía. Bien, ahora sometámosle a unas sesiones de motion capture, grabación de diálogos, pasémosle por el cyberescáner, unámoslo todo y tendremos al vactor perfecto. Quién sabe si la nueva entrega de «La Jungla de Cristal» no ofrecerá algo así.*





REHACER LA HISTORIA
INTERSTATE´76

ALTERNATIVO

La crisis energética de comienzos de los 70 revierte en la aparición de especuladores y traficantes dispuestos a hacerse con el control de la distribución de combustibles fósiles, a cualquier precio. La génesis de una nueva y desconocida generación de "vigilantes", una especie de policías alternativos, está en marcha y se marca el objetivo de mantener el orden y evitar la proliferación de las bandas mafiosas, que se expanden con rapidez. Como la encabezada por Antonio Molochio, que se pone a la cabeza del crimen organizado.

Volvamos la vista atrás, recordemos la música funky y disco, las series de TV como «Starsky y Hutch», los pantalones de campana y el pelo afro. Añadamos unas gotas de intenso aroma a «Mad Max» y obtendremos un concepto aproximado a lo que pretende ser «Interstate'76», un título original como pocos, a caballo entre la acción pura y la aventura. Chip Jameson se encarga de descubrirnos los secretos del juego durante nuestra visita, comentándonos el énfasis puesto en el guión y la ambientación durante el desarrollo de «Interstate'76». El peculiar diseño gráfico del título, además, pone de manifiesto la importancia de los datos antes mencionados, al idear las secuencias cinemáticas y de introducción como una extensión del universo poligonal en 3D mostrado en la acción. Así, se combinan ambas partes a la perfección, en el conjunto.

Las distintas opciones de juego en red, las modalidades de aventura o misiones independientes, los numerosísimos vehículos de todo tipo, y una acción salvaje, marcan después el camino del juego. En definitiva, un producto distinto que, a cambio de tanta innovación, tendrá que luchar por hacerse un hueco entre las preferencias de un público quizá poco acostumbrado a este nivel de originalidad.



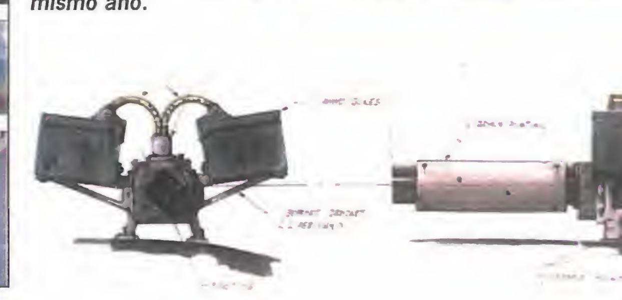








«Interstate ´76» será uno de los primeros juegos lanzados este mismo año.



MÁS QUE FICCIÓN.- *La inclusión de múltiples parámetros físicos en las condiciones de conducción y manejo de los vehículos ha sido también un punto especialmente cuidado durante el desarrollo del juego. ¿Quizá demasiado mimo para un título básicamente de acción? Posiblemente, pero eso no quita mérito al conjunto de «Interstate'76», con una enorme garra que encuentra en su extraordinaria ambientación su apoyo más importante. Cuando leáis estas líneas el juego debería encontrarse ya a disposición del público –desde el 21 de marzo, exactamente– al menos en Inglaterra y Estados Unidos. Confiemos en verlo también aquí inmediatamente.*

LA ESTRELLA DE LA ESTRATEGIA
DARK REIGN

UN PASO POR DELANTE

Que la estrategia se ha convertido en el género de moda no es algo sorprendente a estas alturas. Que la gran mayoría de títulos pretenden establecer un línea entre el rey, «Red Alert», y su particular aportación al género, siempre intentando ir un paso más allá, tampoco es algo nuevo. Y que casi todos estos productos se quedan a medio camino, tampoco es un dato original.

Lo que ya no es tan normal es que un juego se alce entre este maremagnum y consiga todo eso que promete, y eso es lo que se desprende de lo contemplado sobre «Dark Reign. The Future of War».

Josh Resnick se encargó de introducirnos en este peculiar mundo de «Dark Reign», apoyado por la siempre respetada opinión de uno de los genios del género, y flamante fichaje de Activision, Ron Millar. Entre ambos nos descubrieron, tras las continuas comparativas con «Red Alert», cómo «Dark Reign» sobrepasaba claramente en muchos aspectos al programa de Westwood. La incorporación de parámetros "reales" de inteligencia en las unidades –como tenacidad en el cumplimiento de objetivos y autonomía en sus decisiones–, el aprovechamiento intenso de la orografía para planear ataques, defensas y emboscadas, el "aprendizaje" de ciertas unidades capaces de adquirir diversos grados de veteranía, la metamorfosis de unidades, las misiones de entrenamiento para usuarios novatos, la aplicación de acciones múltiples encadenadas... Todo, efectivamente, parece responder a ese "ir un poco más allá", que parece el lema del género en los últimos tiempos. Sólo que en esta ocasión parece que se está consiguiendo.

Múltiples modalidades de juego, y unas opciones de múltiples usuarios realmente excelentes, redondean la faena de lo que puede ser «Dark Reign», un título que, si alguien no lo evita, está condenado a convertirse en todo un número uno. Y, si no, que le pregunten a Ron Millar por qué decidió fichar por Activision cuando vio por vez primera el juego.

















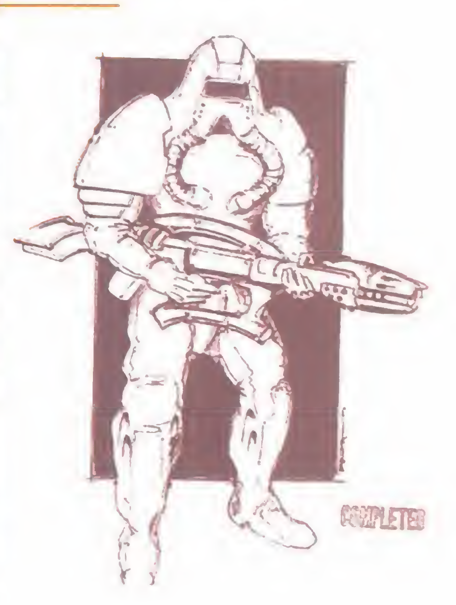
LA HERRAMIENTA

Un gran punto a favor de «Dark Reign» lo conforma, sin duda, el "construction kit" que se adjuntará, salvo cambios de última hora, con el juego. No estamos hablando del típico editor de mapas y terrenos que se ha convertido en habitual en muchos juegos, que también lo es, sino de la auténtica herramienta diseñada para el desarrollo del juego. La creación, en pocos minutos, de complejos niveles, es algo realmente factible con este potentísimo editor, pero además hay que contar con algo verdaderamente especial. El "construction kit" de «Dark Reign» ofrecerá opciones de modificación real del nivel de IA en todas las unidades del juego. Así, el usuario se encuentra en las manos con una herramienta inusual y extraordinaria, que puede provocar que Internet se convierta en el nuevo campo de batalla para los grandes aficionados a la estrategia.

EL ORIGEN.- *«Dark Reign» podría ser el típico título realizado por una mente privilegiada como la de Ron Millar, pero la gran verdad está en que el diseñador de «Warcraft» y «Starcraft» entró a formar parte del equipo de desarrollo a muy última hora. La base del juego se debe a un pequeño grupo de programación australiano –Australis Microprogramming Pty, Ltd.–, que encontró en Activision el socio ideal para llevar a buen término su juego. No fue hasta que Activision pidió la asesoría de Ron Millar en determinados aspectos, cuando éste decidió unirse al desarrollo, abandonando Blizzard para embarcarse en una nueva aventura que le puede llevar, otra vez, a lo más alto.*



Ron Millar, en pleno ataque de genialidad, diseñando en directo los más impresionantes mapas y niveles imaginables para «Dark Reign».



AL ASALTO DE NUEVAS COTAS
MECHWARRIOR 2



EL CAMBIO

La versión PlayStation de «Mechwarrior 2» es un producto muy particular y específico. Durante el primer contacto con el juego descubrimos que, pese a parecer idéntico, las diferencias con su homónimo –y base– de PC eran numerosas y notorias. En primer lugar, el proyecto se ha afrontado como un nuevo juego, dejando de lado todo el aspecto de simulación que encerraba el programa original, para pasar a ser un producto de acción 100%. La causa: la enorme diferencia que existe al controlar un mech con teclado o pad.

Tan sencillo argumento ha bastado a Activision para decidirse a dar un nuevo aspecto a uno de sus buques insignia, manteniendo, en todo momento, un nivel de calidad, a priori, similar al del producto "padre".

Las numerosas posibilidades de acción que permite el juego, la variación entre campañas y misiones individuales, la diferenciación de los dos clanes en conflicto... la historia base se mantiene, pero el desarrollo varía, pasando a una acción instantánea en la que sólo importa matar, y no morir.



Durante la presentación de este nuevo «Mech 2» comprobamos como, más que de una adaptación, debemos hablar de un concepto diferente del juego.

LOS NUEVOS RESPONSABLES.- *Al afrontar como un juego totalmente nuevo esta versión de «Mechwarrior 2»para PlayStation, también el equipo de desarrollo ha cambiado. En esta ocasión ha sido Quantum Factory el equipo responsable del diseño y adaptación del programa para la máquina de Sony, lo que de paso ha podido evitar el intentar recrear, más que desarrollar, un universo que ya se preveyó como limitado en esta adaptación, obviando así cualquier posible tentación de realizar un "mech descafeinado".*



EL DESAFÍO DE LA RED
NETSTORM

UNA BASE DIFERENTE

Internet como base de juegos. Una idea que no resulta nueva, pero siempre es atractiva, y que Jim Greer se encargó de desgranar en la presentación de «Netstorm».
Nos encontramos ante un título realmente distinto en el mundo de la estrategia. Y, esta vez, con todo lo que implica semejante afirmación.
La estructura y desarrollo de «Netstorm» puede no parecer innovadora a priori, basándose en la gestión de una serie de unidades paramilitares de extraño aspecto, y con el objetivo primordial de acabar con uno, o varios enemigos.
Lo que ya no resulta tan normal es una dedicación intensiva y exclusiva a Internet como soporte de la acción, diseñando además la misma de modo que una "batalla", nunca resulte igual, dos veces.
Las complicaciones que puedan derivarse de un proyecto de semejantes características es algo que sus creadores creen tener ya totalmente resuelto, aunque aún queda por verificar este dato con un número elevado de usuarios en acción, de forma simultánea.
La acción en tiempo real, la decisión total del devenir de la misma en manos, totalmente, de los usuarios, la generación de los escenarios –una especie de islotes anclados en el cielo, entre los que se pueden establecer caminos y conexiones por medio de puentes que, a su vez, sirven como soporte de nuevas unidades– en cada partida, la inclusión de misiones de entrenamiento, la división y acceso a las diferentes partidas en base al nivel y potencial de cada usuario, un mínimo de dos jugadores y un máximo de ocho para optimizar la gestión en el servidor... Todo hace de «Netstorm» un título diferente y original. Y los innumerables detalles así lo atestiguan, como las facetas de espionaje, las alianzas reales, misiones individuales... Un nuevo universo por descubrir, a medio camino entre Internet y el cielo.





LOS RESPONSABLES

Titanic es el equipo que está desarrollando «Netstorm» para Activision. Su "cuartel general" está situado en Austin, Texas, muy cerca del edificio de Origin... y no por casualidad. La mayor parte de los integrantes de Titanic, Jim Greer incluido, proceden de la compañía de Richard Garriott, y muchos de ellos vienen de intervenir en juegos como «Privateer», algunas partes de la saga «Wing Commander», y también han trabajado en el desarrollo de «BioForge» y «Ultima Online», sólo por poner algunos ejemplos ilustrativos. Semejante curriculum no es moco de pavo, y la gran experiencia acumulada durante años les ha servido para afrontar un título tan innovador y sorprendente como «Netstorm». Al menos, un notable nivel de calidad queda asegurado.



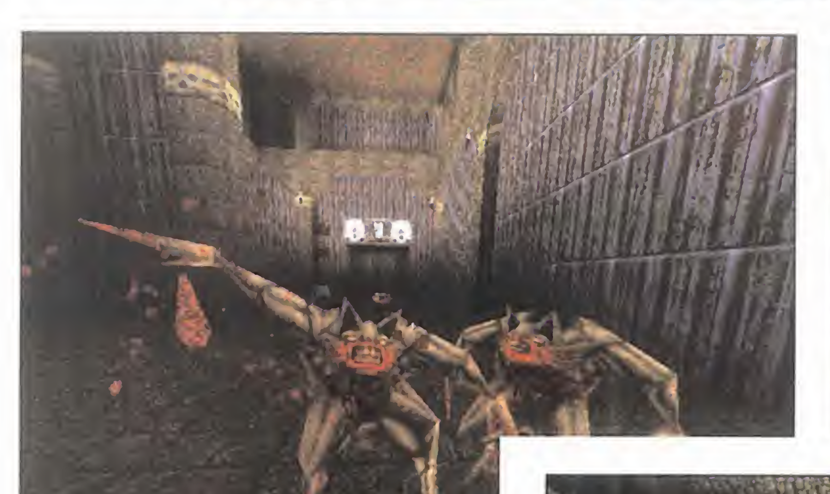
«Netstorm», pese a su sencillo concepto y a su fácil manejo, obliga al jugador a tener las ideas claras. Unido al hecho de ser un producto multiusuario, es algo que hace que enganche al instante.

PARA CUÁNDO SE ESPERA.- *«Netstorm» estará disponible, probablemente, hacia el verano. La única duda está en saber si su lanzamiento se efectuará de manera simultánea en todo el mundo, dadas las posibles dificultades en optimizar el acceso a distintos servidores –con el de Titanic como "madre"– desde cualquier punto del globo. Lo que sí está bastante más claro son los requisitos que exigirá, comenzando por un modem –preferiblemente a 28.8 kpbs–, Windows 95 y un P90 como procesador óptimo. Dentro de poco, la respuesta a las demás dudas.*

EL REY SE SUPERA A SÍ MISMO

SCOURGE OF ARMAGON Y DISSOLUTION OF ETERNITY

QUAKE MISSION PACKS I & II











DOBLE O NADA

Sólo «Quake» podía superar a «Quake». O, mejor dicho, sólo los packs oficiales de nuevas misiones, licenciados por id, podían superar lo que ya ofrecía el rey de los arcades 3D. La confirmación oficial del acuerdo alcanzado por Activision con id Software, llegó pocos días antes de la presentación de «Scourge of Armagon» y «Dissolution of Eternity», dos CD para «Quake» que llevan la tecnología mostrada en tan maravilloso juego, y la adicción, a unos extremos que rozan la locura.

Mejoras en ciertos detalles técnicos, con incorporaciones de rotaciones en los modelos poligonales de los escenarios, la inclusión de nuevos y mortíferos enemigos, y la ampliación de las posibilidades del no menos mortífero armamento disponible en el juego –granadas de fragmentación, mazos eléctricos, lanzaderas múltiples de cohetes, etc.– llevan las posibilidades de «Quake» al límite.

Y, lo mejor de todo, es que no tendremos que esperar apenas para disfrutar de ambos añadidos. «Scourge of Armagon» está prácticamente ya a la venta, y «Dissolution of Eternity» le seguirá poco después. Así que, ya sabéis, cuidad de vuestras copias de «Quake», porque ahora serán mucho más valiosas que antes.

SÓLO LO MEJOR.- *Los responsables de los "Quake Mission Packs", únicos títulos con licencia oficial como añadidos de «Quake», han sido los chicos de Hipnotic Interactive y Rogue Entertainment, un nombre que puede decir muy poco, hasta el momento que descubramos que sus integrantes proceden del equipo que gestó un título tan explosivo como «Duke Nukem 3D», además de «Rise of the Triad», y que estaban trabajando en «Prey» antes de abandonar 3D Realms para dedicarse a formar un equipo de desarrollo propio. Con estos antecedentes, y el apoyo de id, no es difícil imaginar hasta dónde se llega en estos nuevos títulos, que hay que ver para comprobar cómo «Quake», aún tiene mucha guerra que dar.*







REGRESO A LA MAGIA
ZORK. GRAND INQUISITOR

UNA VEZ MÁS

Pero, ¿no había concluido la serie «Zork» con la aparición de «Nemesis»? Craso error. Un error del que nos sacó Laird Malmed, director del nuevo proyecto, y última entrega, por ahora, de la serie: «Zork. Grand Inquisitor».

Es éste un dato que alegrará, a buen seguro, a los numerosos seguidores de la saga, desde sus comienzos como aventuras conversacionales –texto duro– en los lejanos primeros tiempos de los ordenadores de 16 bits, como Atari y Amiga, y su actual final –que nadie puede afirmar ya como definitivo–, que tendrá lugar en Octubre de este mismo año.

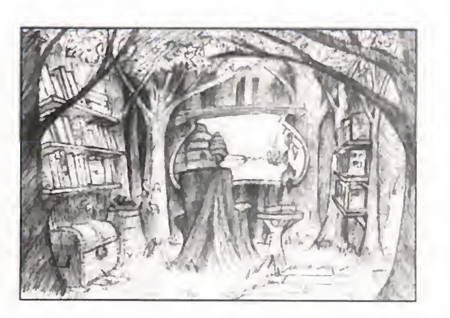
El regreso al mundo de Zork nos situará en una nueva historia, distinta a todas las anteriores, en la que nos enfrentaremos al Inquisidor, impulsor de un régimen autocrático en el que la magia ha sido condenada, y los habitantes de este fascinante universo se ven perseguidos y oprimidos. Nuestra lucha, junto al espíritu de un viejo Dungeon Master, nos llevará en un viaje en el tiempo hasta que se consiga restaurar la magia de Zork, no sin antes haber superado complejos enigmas y pruebas.

«Zork. Grand Inquisitor» se perfila como un enorme desafío a la imaginación y la fantasía, como hasta ahora ha sido habitual en toda la serie, utilizando como base técnica la misma tecnología que hizo su aparición en «Nemesis», el engine Z-Vision, sólo que mejorado hasta la saciedad en casi todos sus aspectos.

Pero no sólo de técnica vivirá «Grand Inquisitor». Las mejoras en lo relacionado con la jugabilidad también se están potenciando. Así, uno de los aspectos más destacable será la posibilidad de "navegación" y acceso a cualquier punto explorado a través de un mapa, directamente, sólo con pulsar en la habitación o localización deseada, ahorrando enormes desplazamientos inútiles. Todo un detalle.

Una aventura, en definitiva, capaz de satisfacer los paladares más exquisitos.











Las numerosas mejoras incluidas en «Zork. Grand Inquisitor», comentadas por el director del proyecto, aseguran un altísimo nivel de calidad del juego.

NUEVOS APOYOS.- *La tecnología representó una baza fundamental en «Nemesis», y vuelve a actuar intensamente en «Grand Inquisitor». No sólo la aplicación y depuración del engine Z-Vision se muestra como responsable de esta afirmación, sino la confirmación de MMX en la versión final del juego, que se lanzará este otoño, y que mejorará gráficamente y en el aspecto sonoro todo lo que «Grand Inquisitor» ofrecerá. Además, una muy especial opción de juego en modo "wide screen" –panorámico– explotará aún más las posibilidades visuales del nuevo título de la serie, llegando así a encontrarnos inmersos en toda una experiencia nueva y emocionante.*



LA HERENCIA DEL ROL
BLOOD OMEN. LEGACY







LA HISTORIA

Jason Kay fue el introductor de «Legacy of Kain» a la prensa. Un producto que definió como "un título completamente opuesto a lo que hoy en día ofrecen los RPG japoneses". ¿Por qué está frase?

La explicación se encuentra en varios puntos. Para empezar «Legacy of Kain» toma como base su homónimo desarrollado para PlayStation, con un estilo de juego muy "consolero", cimentado en una apariencia inspirada en los títulos más clásicos del rol procedente de Japón para las consolas de 16 bits: perspectiva cenital, una gran dosis de acción combinada con grandes gotas de estrategia, enormes mapeados...

Por otro lado, la misma historia del juego se aleja enormemente de las típicas aventuras de heróicos caballeros al rescate de la princesa, en todas sus múltiples variaciones.

«Blood Omen. Legacy of Kain» es un juego tenebroso, casi tétrico, protagonizado por una criatura de las tinieblas, un vampiro en busca de venganza. Y para consumarla, no dudará en sacrificar víctimas inocentes que se crucen en su camino.

La historia de una maldición, en definitiva, que ofrece sin embargo un enorme juego en el desarrollo de la acción, para ofrecer un título atípico a los fanáticos del género, así como un nuevo punto de vista sobre los juegos de rol, a medio camino entre los modelos bien diferenciados que se suelen seguir para ordenadores y consolas. Mucho cuidado con «Legacy of Kain», porque huele a número uno.

Jason Kay insistió sobremanera en el contrastre entre la versión para PlayStation, y la futura de PC.

LA BASE DEL JUEGO.-

El atractivo de «Legacy of Kain» se basa en una acción considerable hábilmente combinada con un toque de estrategia, basado, sobre todo, en una serie de hechizos y armas, obligatoriamente necesarios para acabar el juego –nada de acumular habilidades mágicas y experiencia sin ton ni son–.

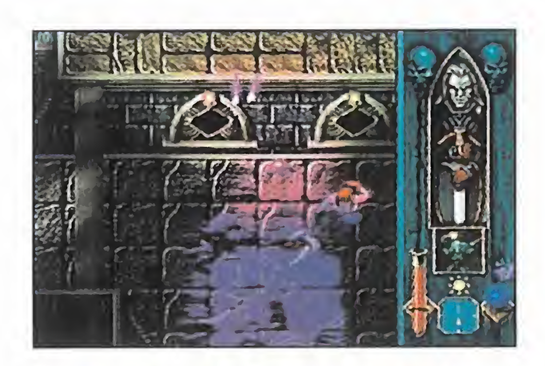
La libertad de acción que permitirá el juego, además, se torna como piedra angular de la jugabilidad. Como ejemplo, baste decir que, en el supuesto caso de que se supieran con total precisión los pasos a seguir, la finalización de la aventura no supondría menos de una cuarenta horas, y si se quisiera explorar hasta el último rincón de lo que el mapeado de «Legacy of Kain» ofrecerá, se sobrepasaría generosamente el centenar de horas.

Unamos a todo ello ciertas habilidades específicas, que se adquirirán con el paso del tiempo y la experiencia, y que nos permitirán convertir nuestro personaje en una suerte de diversas criaturas de la noche –murciélago, lobo, niebla...–, paso imprescindible para explorar ciertas áreas del juego.

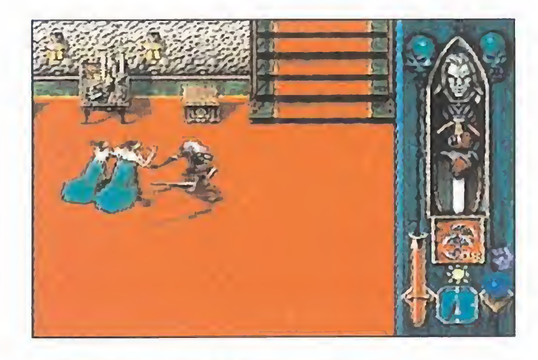




OF KAIN



LOS DESARROLLADORES.- *Los responsables de llevar «Legacy of Kain» al PC son los integrantes de Crystal Dynamics, una compañía que saltó a la palestra, entre otros hechos, por ser una de las primeras en desarrollar software para las consolas de 32 bits –recordemos 3DO y «Gex»–, y cuyos títulos se caracterizan por un especial cuidado en el plano de la jugabilidad. Quizá no muy complejos, quizá no brutalmente innovadores, pero siempre poseedores de un elevado nivel de entretenimiento... y unas espectaculares secuencias cinemáticas.*



¿PARA CUÁNDO?.- *En ningún caso podremos disfrutar de «Legacy of Kain» antes del verano, y si tenemos en cuenta que el desarrollo actual del juego tampoco es muy elevado y se prevén ciertos cambios de aspecto respecto a su homónimo de PlayStation, esta aproximación temporal tampoco aparece como un dato definitivo. Puede que quizá la adaptación a resolución SVGA en paleta de 16 bits también complique algo el tema, pero esto ya es algo que no se puede saber.*

VUELVE EL HÉROE

PITFALL 3D











SUPERACIÓN

Que «Pitfall», en sus múltiples versiones y plataformas –desde aquella primera y "prehistórica" de Atari 2600 con sus escuetos gráficos y sonidos– se ha convertido en un clásico de los videojuegos, es algo que no se puede dudar. Y tras el último y bastante reciente asalto a los 16 bits y el PC –una de las primeras versiones nativas de un juego para Windows 95–, llega ahora con un espectacular "look" tridimensional a reconquistar terreno, sólo que en el campo de PlayStation.

El énfasis puesto por John Lafleur, productor del juego, en el esfuerzo que se ha invertido en hacer de «Pitfall 3D» algo grande, se podía comprobar por las numerosas referencias hechas a programas como «Tomb Raider» y «Super Mario 64», situando su producto como un paso intermedio entre ambos; y también por las menciones a la gestión de polígonos que efectúa el engine de «Pitfall 3D» sobre PlayStation.

El diseño preliminar de cada personaje alcanza cifras entre los 500 y 600 polígonos, lo que supone, en la práctica, un número superior a 3.000 polígonos por frame, visionados a una velocidad de 30 fps –muy notable, realmente–. Lo curioso del caso es que, una vez contemplado el trocito de un nivel que mostraba las posibilidades del juego, resultaba difícil creer que aquello no era más que una pequeña demostración de la tecnología que se podrá disfrutar en el juego, ya que mientras el engine está prácticamente acabado –más de un 90% de desarrollo–, los casi diez minutos de demostración no eran más que un reflejo del ¡¡¡1%!!!, al que se encuentra el programa actualmente. Si, a ese nivel, «Pitfall 3D» parece impresionante, imaginad lo que puede ocurrir cuando el juego esté acabado.



Lafleur intentando convencernos de que esa maravilla que está ante nuestros ojos es tan sólo una pequeña porción del juego.

GIGANTES DE METAL
HEAVY GEAR

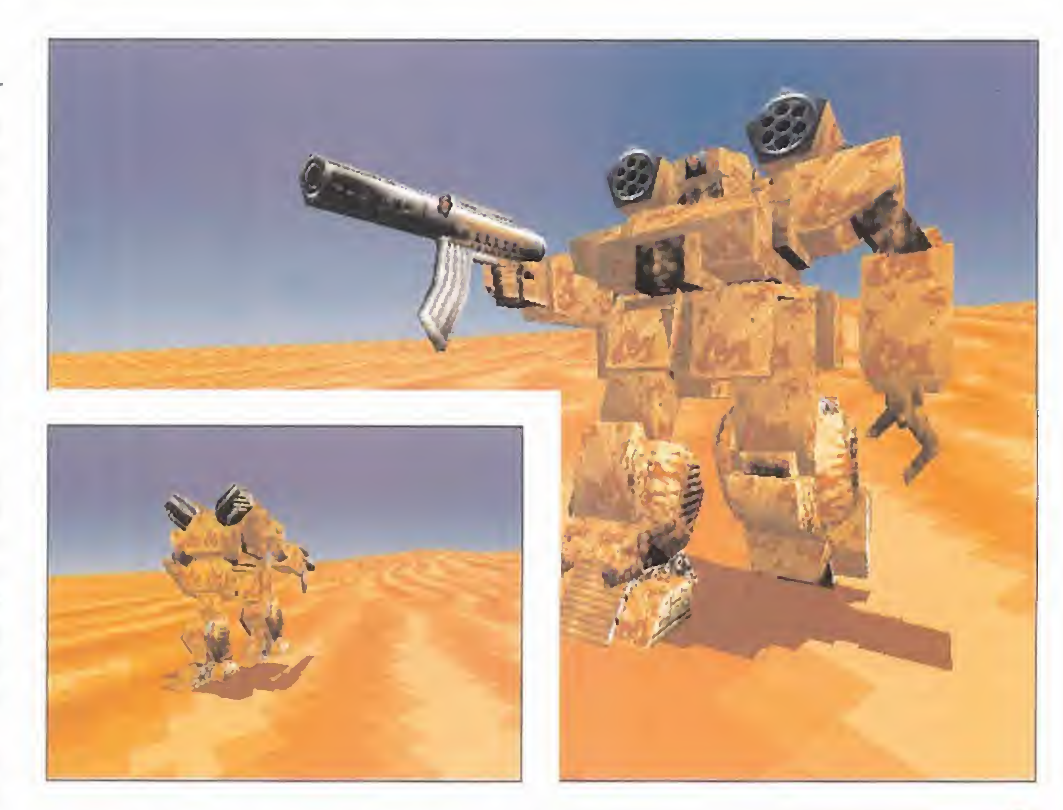
NUEVO UNIVERSO

En todo el mundo, la saga «Mechwarrior» goza de una legión de seguidores incondicionales, aunque quizá nuestro país no se encuentre a la cabeza de las naciones más fanáticas de este universo. Un dato que puede cambiar si acorde a las palabras de Chakko C. Sonny –productor de la nueva saga "battletech" para ordenadores– «Heavy Gear», un título en el que Activision tiene depositadas grandes esperanzas, ofrece todo lo que promete.

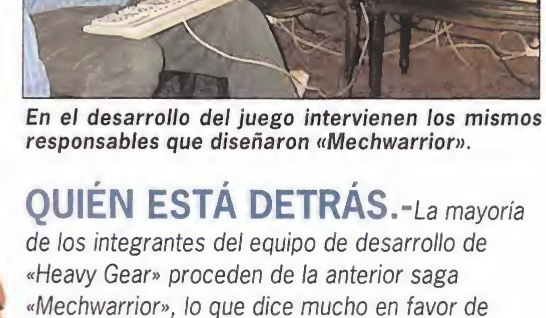
Simulación estratégica y acción, en un juego a medio camino entre el rol, la aventura y el combate. Basado en una novedoso universo de rol, de apenas un lustro de edad. Algo que se contrapone a la vieja historia en que se basa el guión del mismo, con los gigantes de metal como protagonistas absolutos, y un mundo desértico, Terra Nova, dividido en dos bandos, como escenario perfecto.

«Heavy Gear» será un juego ambicioso, quizá el más grande desarrollado en su característica y particular línea de acción, dotado de numerosas mejoras técnicas respecto a títulos precedentes, con especial atención a detalles gráficos y opciones multiusuario.

El desarrollo paralelo de una versión PlayStation, aunque con un enfoque algo distinto, pretende acercar el universo de «Heavy Gear» a un amplio espectro de usuarios y, en cualquiera de los dos casos, entre algunos datos importantes, se valoran sobremanera dos, como el cuidado guión y una IA más que notable.

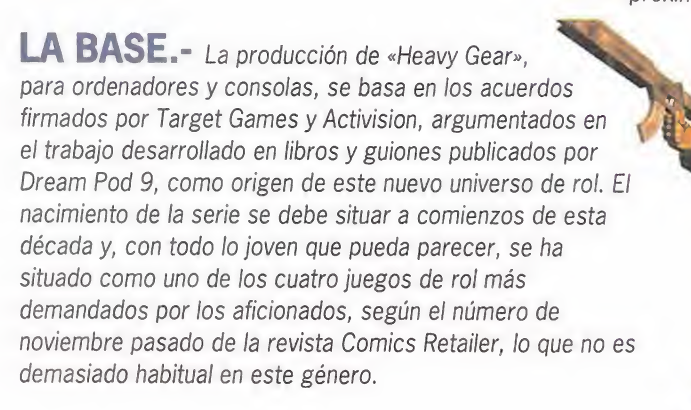


CUÁNDO LLEGARÁ.- *Provisionalmente, la fecha de lanzamiento de «Heavy Gear» se estima cercana al otoño, lo que no es decir mucho, pero sí podrá, al menos, satisfacer de momento a los fanáticos de la saga "Mechwarrior". Además, este «Heavy Gear» será, únicamente, el comienzo de una nueva saga que deparará más y mejores, según lo esperado, títulos, durante los próximos diez años.*



En el desarrollo del juego intervienen los mismos responsables que diseñaron «Mechwarrior».

LA BASE.- *La producción de «Heavy Gear», para ordenadores y consolas, se basa en los acuerdos firmados por Target Games y Activision, argumentados en el trabajo desarrollado en libros y guiones publicados por Dream Pod 9, como origen de este nuevo universo de rol. El nacimiento de la serie se debe situar a comienzos de esta década y, con todo lo joven que pueda parecer, se ha situado como uno de los cuatro juegos de rol más demandados por los aficionados, según el número de noviembre pasado de la revista Comics Retailer, lo que no es demasiado habitual en este género.*



QUIÉN ESTÁ DETRÁS.- *La mayoría de los integrantes del equipo de desarrollo de «Heavy Gear» proceden de la anterior saga «Mechwarrior», lo que dice mucho en favor de determinadas opciones de juego, y la continuidad de unos parámetros a los que los aficionados a ésta, ya estaban habituados. Además, si tenemos en cuenta las numerosas mejoras de todo tipo que se prometen, el juego se perfila como un número uno en su terreno.*



EL DISCÍPULO AVENTAJADO
HEXEN II

CIMIENTOS SÓLIDOS

Si de algo podrá presumir la segunda parte de «Hexen», es de poseer unos cimientos realmente sólidos. Partiendo de la tecnología desarrollada por John Carmack para «Quake», y adoptando incluso las mejoras técnicas que se ofrecen en los «Quake Mission Pack», Raven asumió el reto de ofrecer algo tan atrevido y apasionante como «Quake», manteniéndose firmes en el objetivo de mostrar algo diferente.
El resultado de este desafío es «Hexen II», cuya base de acción posee numerosas similitudes con el original, pero que llega a cotas de excelencia. En definitiva, y como dijo Steve Stringer, productor del título, "Quake meets Diablo" –la unión perfecta, suponemos–.
«Hexen II» adopta ligeros, pero indudables, tintes de rol, con la inclusión de niveles de experiencia, uso de hechizos y aumentando el número primitivo de personajes, de tres a cuatro –Paladin, Crusader, Necromancer y Assassin–.
«Hexen II» aparece como la secuela perfecta. Una orgía de acción dotada de un elevadísimo nivel de calidad en todos los aspectos, con un trabajo de texturas envidiable a todas luces, efectos sorprendentes, enemigos increíbles, armamento fascinante y adicción ilimitada. Sus más de treinta niveles serán capaces de deleitar a los grandes aficionados a la acción 3D, sin posibilidad material de aburrimiento, ante el vasto mundo de posibilidades que ofrecerá.
Pero, ¿será «Hexen II» el nuevo programa a batir? En junio, los usuarios de PC sabrán la verdad. Los de PSX deberán esperar hasta navidades.



Steve Stringer deleitándose, y deleitando a los periodistas, con su nueva producción.



















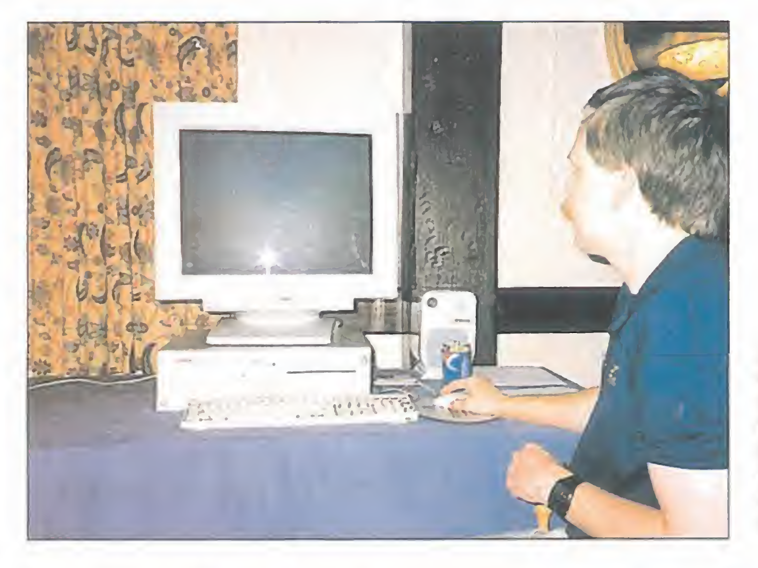
EN BUSCA DE LA REALIDAD
DOGFIGHT

EL PUNTO DE INFLEXIÓN

Para un aficionado a los simuladores, y dado que corre por ahí un puñado de títulos que han marcado época y creado un estilo, tal vez sea algo fuerte escuchar que, hasta la fecha, todo lo que se ha ofrecido en materia de simuladores no es más que un montón de juguetes, más o menos sofisticados. Quién así se expresa es Eric "Hellcats" Parker, integrante de Parsoft y diseñador de «Dogfight» –título provisional–, el juego con el que Activision pretende romper moldes en el género.

Bien, las armas para conseguir semejante objetivo no son otras que un realismo exacerbado en el modo de vuelo, ciertos cambios en el diseño gráfico, en relación a lo que se está acostumbrado a ver en el género –la inclusión de un cokpit poligonal podría ser una buena prueba–, con una calidad exagerada, o, por añadir algún dato más, una compleja serie de algoritmos para emular una física cuasi real, así como una técnica depurada que permita realizar por software ciertas tareas de proceso, hasta ahora reservadas a procesadores y placas dedicadas, verbigracia, el Z buffer.

En estos puntos, más una serie de detalles adicionales, pretenden los creadores de «Dogfight» asentar las bases de un simulador distinto, mejor, más grande... algo que se aleje de conceptos caducos y que ofrezca a los verdaderos fanáticos toda la potencia que sean capaces de exigir, además de permitir, dadas sus múltiples configuraciones, el acceso a la simulación hasta a los usuarios principiantes.



Datos importantes sobre «Dogfight», como física real, uso de aspectos técnicos como el Zbuffer, por emulación de software, y otros, fueron ampliamente comentados por E. Parker.

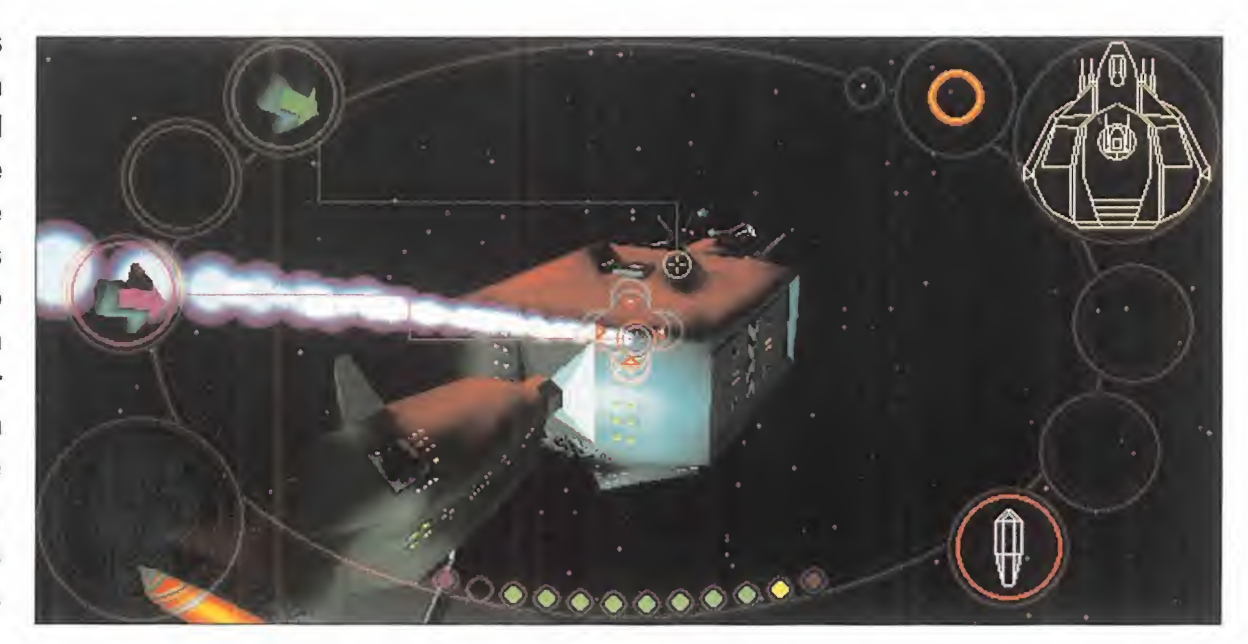
¿Cómo se puede lograr todo esto? No es tarea fácil, desde luego, pero en Parsoft aseguran que así será la versión final del juego, prevista para finales del verano. Una versión en la que, además, el tema multiusuario y la opción Internet se barajan como importantes adiciones, consiguiendo así algo superior a todo lo disponible en la actualidad. ¿Delirios de grandeza?

PROFESIONALES.- *Parsoft, el equipo responsable de «Dogfight», es la misma compañía que se encargó de dar forma a la serie «A 10», con títulos como «A-10 Attack» y «A-10 Cuba!», para Mac y PC. De hecho, su nuevo programa aparecerá en ambas versiones. Y, si los títulos precedentes ya demostraron que en materia de simulación este grupo de desarrollo es realmente bueno, con «Dogfight» pretenden ir más lejos que nadie en conceptos de simulación y entretenimiento. Si lo logran o no, lo veremos con el tiempo.*



Darklight Conflict

Dos razas estelares se enfrentan en una cruenta batalla por el dominio supremo de la galaxia. A bordo de la nave y con nuestras increíbles dotes como pilotos, nuestra misión consistirá en inclinar la balanza hacia la victoria en favor de nuestro bando. Ahora, atravesemos la puerta dimensional, llega «Darklight Conflict».



Destino: el **ciberespacio**

«Darklight Conflict» sigue los mismos esquemas de programación de la saga «Wing Commander»

ORIGIN/EA
En preparación: **PC CD**
ARCADE/SIMULADOR

Origin quiere mantener su puesto como mejor compañía programadora de juegos espaciales. Lo consiguió con la saga «Wing Commander», y ahora va a hacerlo de nuevo con «Darklight Conflict», su, hoy por hoy, proyecto más ambicioso. El diseño es idéntico al de «Wing Commander», es decir, un arcade galáctico completamente tridimensional, con multitud de armas y naves espaciales en el que tenemos que realizar, con éxito, un amplio abanico de misiones.



UNA MAYOR DOSIS DE ARCADE

Lo que se va a pretender con este título es entrar en el terreno del arcade matamarcianos de una manera mucho más directa, pero sin abandonar del todo el aspecto estratégico que Origin imprimía a todos sus juegos. Ya no tendremos que crear nuestra flota, dirigir sus operaciones ni comprar o vender todos los componentes necesarios para la misma, como ocurría en «Wing Commander Armada», sino que sólamente deberemos preocuparnos por conocer el funcionamiento y capacidades de todas las naves de nuestro ejército, desde la más simple de reconocimiento hasta el caza más destructor, y de las características del armamento, para tener claro cuál es más efectivo en según qué ocasiones. «Darklight Conflict» estará compuesto por cincuenta misiones, nueve de las cuales serán de entrenamiento y servirán de tutorial, para que os familiaricéis con los controles y cojáis la soltura necesaria para no acabar carbonizado por un rayo láser

enemigo. Dicho entrenamiento se dividirá en varias partes: control de la nave, defensa de zonas concretas, y lucha contra naves enemigas. Primeramente nos harán realizar acciones sencillas, como atracar en la nave nodriza o movernos por el hiperespacio. A continuación, nuestro entrenamiento será con androides armados y, finalmente, en una primera misión real, con naves enemigas, como apoyo de los compañeros más experimentados. Si conseguimos sobrevivir al duro entrenamiento, alcanzaremos el rango de piloto, con lo que podremos realizar misiones en solitario.

EFECTOS INCREÍBLES

Lo que los programadores de Origin pretenden, ante todo, con «Darklight Conflict», es que disfruten los sentidos del oído y de la vista de aquel que lo juegue, gracias a que se están incluyendo unos increíbles efectos de explosiones, disparos, misiles, acelerones de las naves, todo con un perfecto estéreo que te transportará directamente al interior de la nave y por los efectos de luces, los suavísimos movimientos y la resolución de todos y cada uno de los sprites.
Todos llegaremos a la conclusión de que «Darklight Conflict» no añadirá nada en el terreno de la originalidad, pero de lo que sí estamos seguros es de que, dentro del género de los arcades espaciales, no habrá quien pueda rivalizar con él en cuanto a nivel gráfico y sonoro.

C.F.M.



LAS DIFERENTES VISTAS

Otra de las opciones que tendrá «Darklight Conflict» será la posibilidad de elegir la vista con la que queremos controlar la nave, ya sea desde el interior de la cabina, o siguiéndola con una cámara persecutoria. Nos resultará un poco más difícil adaptarnos a la primera, porque no tendremos clara la posición de la nave, pero a la larga será la más práctica, porque están todos los marcadores y dispositivos de información a nuestra disposición en todo momento.



Hasta que se coja la suficiente maestría a los mandos de la nave, es probable acabar como carbonilla espacial.

LAS PUERTAS DIMENSIONALES

Las increíblemente grandes distancias que hay que recorrer para llegar a los diferentes lugares del Universo, han hecho necesario que se dearrolle un nuevo sistema de transporte: las puertas dimensionales.
Se ha construido una puerta en cada sector de la Galaxia, de manera que estén todas intercomunicadas. Cada vez que vayas a comenzar una misión, tendrás que atravesar una, viajar por el hiperespacio, y llegar al lugar donde se esté desarrollando toda la acción.





Todas las explosiones tendrán un gran realismo, tanto a nivel gráfico, como sonoro.

El juego se compondrá de cincuenta misiones, nueve de las cuales son de entrenamiento para mejorar el manejo de la nave que pilotamos



Ark of Time

Nos encontramos ante la próxima aventura gráfica de Interplay que, de la mano de Virgin Interactive, está dispuesta a hacernos vivir en el ordenador las andanzas de un corresponsal deportivo que, tras muchos años trabajando en el mismo puesto, y por mandato de su jefe, se ha visto envuelto en una labor muy distinta que la que llevaba realizando hasta ahora: periodismo de investigación.



Periodismo de **investigación**

Los gráficos en SVGA ofrecen una gran resolución y calidad gráfica, lo que hará ganar enteros a esta aventura

INTERPLAY/VIRGIN
En preparación: **PC CD**
AVENTURA GRÁFICA

En «Ark of Time» tendremos que salir en busca del profesor Cadwell, un eminente científico que ha desaparecido en extrañas circunstancias, justo cuando iba a revelar su último descubrimiento, algo que podría poner patas arriba todo lo conocido hasta ahora. Esto nos hará viajar por todo el mundo, ya sea en avión, en barko o en cualquier otro medio de locomoción, empezando nuestros pasos en el Caribe, y todo comenzará a liarse cada vez más, de manera que lo que a primera vista parecía un simple caso de secuestro, va a derivar en una gran aventura llena de peligros, enigmas y situaciones de lo más variopintas.

ANTIGUOS ESQUEMAS

El género de las aventuras gráficas ha sido, desde que se dio a conocer, un gran filón que todas las compañías programadoras han sabido explotar a base de bien, cosa que se ha traducido en los cientos de juegos del estilo que hasta ahora han aparecido. Pero, a pesar que ha llovido mucho desde los míticos «Maniac Mansion» o «Leisure Suit Larry» y que la informática ha avanzado a pasos de gigante en poco tiempo, el sistema de creación de una aventura prácticamente no ha variado. Es decir, en la mayoría controlamos al protagonista bajo una perspectiva de tercera persona, pudiendo interactuar con todos y cada uno de los escenarios, hablar con todos los personajes con los que nos

encontramos, acceder al inventario donde aparecen todos los objetos que hemos encontrado y encontrarles alguna utilidad, etc.
El juego que nos ocupa será nada más y nada menos que lo que acabamos de decir pero, por supuesto, con las diferencias y novedades que debe tener un producto de última generación como es éste.
Los gráficos recuerdan enormemente a los de juegos como «Bureau 13» o «Hell», tal vez por ese estilo especial que hace que los personajes parezcan más androides que humanos, pero sin llegar al punto que nos parezca que estamos controlando a marionetas que cuelgan de hilos, gracias a los movimientos –se les está consiguiendo dar un alto grado de realismo–. Además, el hecho de que estén realizados en SVGA hará posible el que tengan una gran calidad en líneas generales.
Virgin va a traducirlo completamente, tanto a nivel de textos como de voces, lo que si bien supone un gran esfuerzo por su parte, va a hacer posible que todos los españolitos de a pie, que no tienen la suerte de entender el idioma anglosajón, puedan disfrutar de una aventura como ésta. Esto provocará un cierto retraso en su puesta a la venta, se espera para finales de Abril o principios de Mayo, pero ya se sabe que las prisas nunca fueron buenas y que bien merece esperar un poco si luego el juego que podemos disfrutar es de una gran calidad.





AVENTURA PARA EXPERTOS

Sin duda, «Ark of Time» va a sobresalir por dos apartados, tan diferentes como importantes. El primero es el argumento, el cual no deja de sorprendernos ya que sigue siendo realmente original, a pesar de las muchas historias que ya se han usado en otros títulos; el segundo es la dificultad, que se promete de lo más elevado, así que todos aquellos aficionados a las aventuras gráficas complicadas, en las que hay cientos de objetos y posibilidades, personajes con los que hablar y a los que si decimos algo fuera de lugar puede que nos busquen más de un problema, y en las que dar un paso en falso puede dejarte en una situación insalvable, estarán de suerte, pues «Ark of Time» será, con total seguridad una de sus mejores opciones para los meses venideros.

C.F.M.

La próxima aventura de Interplay y Virgin aparecerá localizada en su totalidad al castellano, para deleite de todos los aventureros informáticos

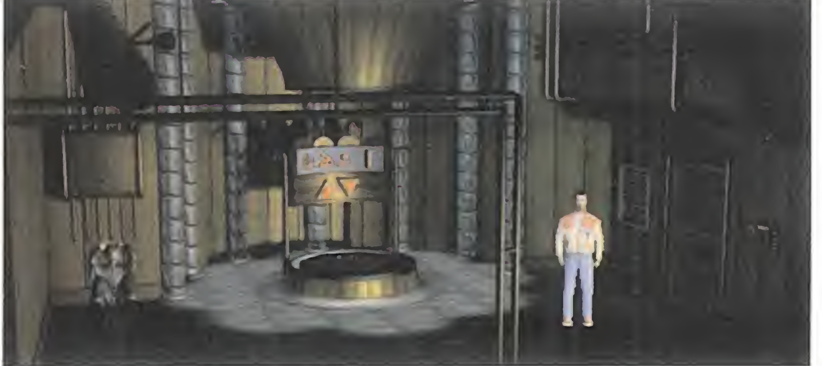






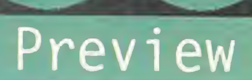


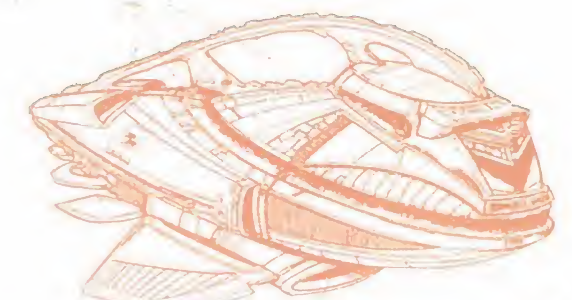
Nuestra investigación por distintos lugares nos llevará hasta el lejano Perú, donde podremos adentrarnos en una pirámide inca.



Tras una larga búsqueda, por fin podremos encontrar al doctor, aunque en una situación un tanto complicada.

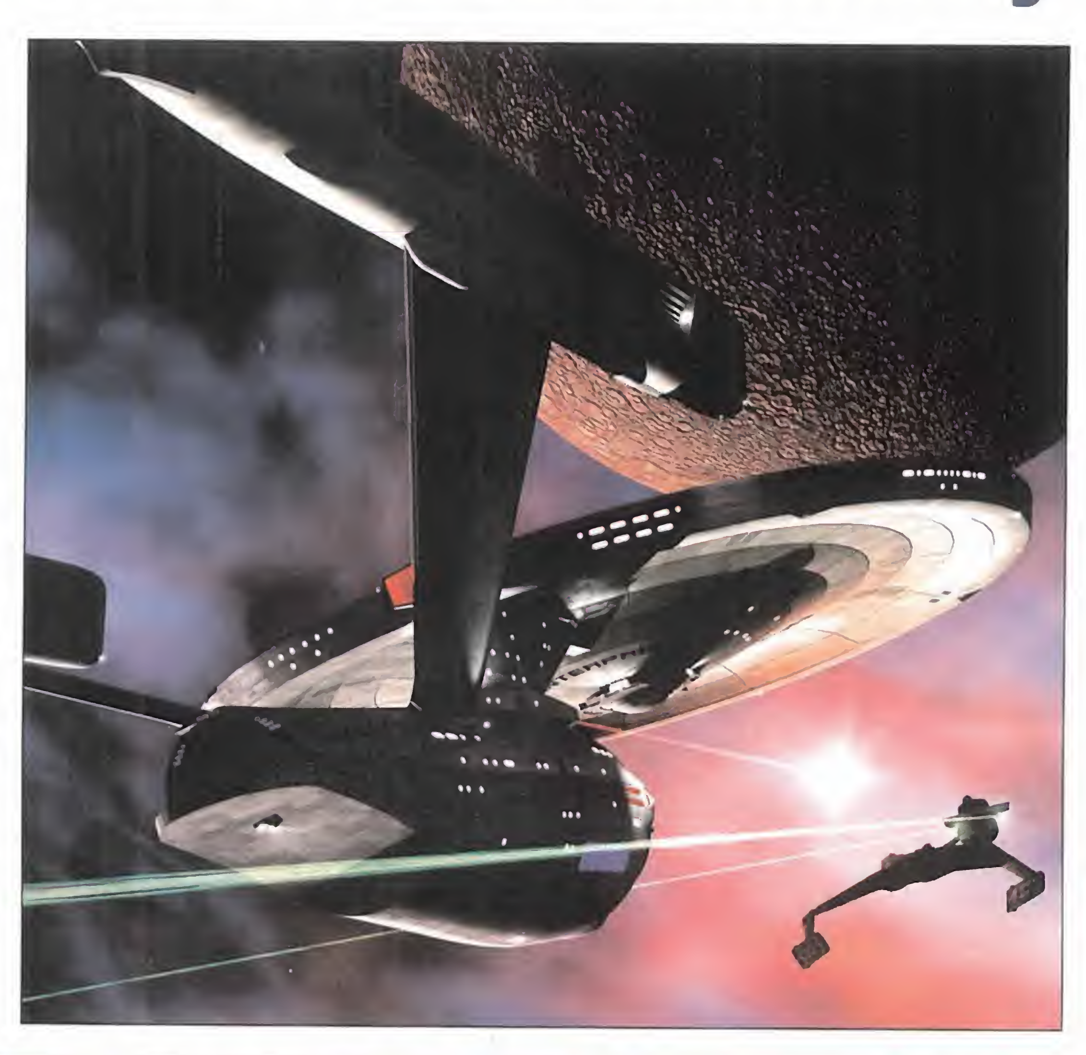






Star Trek. Starfleet Academy

La moda "trekkie" está en auge. El estreno cinematográfico de "Primer Contacto" en fechas recientes ha hecho renacer en miles de seguidores de la épica serie creada por Gene Roddenberry un espíritu aventurero que se verá aumentado dentro de poco. La razón no es otra que la preparación de varios juegos basados en «Star Trek», uno en manos de Microprose –«Generations»– y el que ahora nos ocupa, en desarrollo en los estudios de Interplay, «Starfleet Academy».



¡Bienvenido, **cadete**!

INTERPLAY/VIRGIN
En preparación: **PC CD, MAC CD, PLAYSTATION**
SIMULADOR ESPACIAL

Navegando entre los muchos títulos "trek" desarrollados hasta la fecha, nos encontramos con una sugerente variedad de géneros. De las aplicaciones multimedia a las películas interactivas, pasando por aventuras gráficas y simuladores de combate, «Star Trek» ha dado buen juego en el mundo del software pero, hasta el momento, creemos que no se había planteado ninguna idea como la de «Starfleet Academy», un título con el que Interplay pretende recrear a la perfección la peculiar atmósfera del Enterprise, con un objetivo muy concreto: convertirnos en cadetes espaciales al mando de la nave más poderosa de la flota estelar.

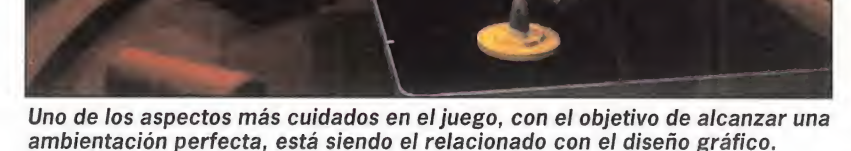
REGRESO A LA ESCUELA

Combinando simulación, combate y estrategia, «Starfleet Academy» pretenderá recrear toda una carrera militar en la flota estelar, partiendo del mismo instante del ingreso en la Academia, para hacernos pasar por









Uno de los aspectos más cuidados en el juego, con el objetivo de alcanzar una ambientación perfecta, está siendo el relacionado con el diseño gráfico.

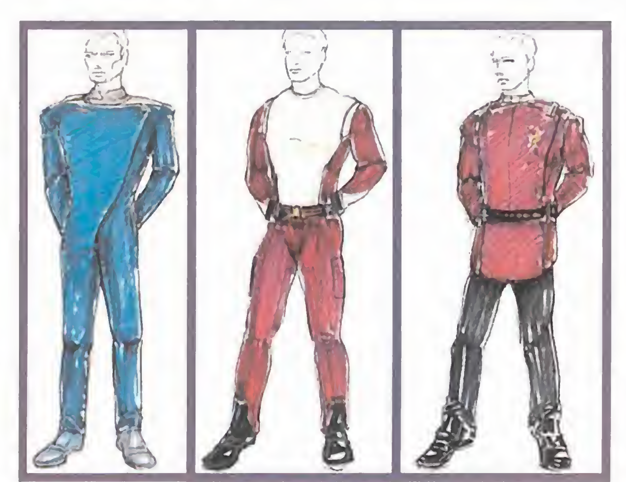


mil y una pruebas en las que demostrar nuestras habilidades, sagacidad, reflejos y capacidad de decisión en momentos críticos. Haciendo uso de múltiples variaciones sobre el, a priori, mismo tema, «Starfleet Academy» ofrecerá al usuario un total de veintisiete misiones en las que nuestras decisiones influirán de modo determinante en el transcurrir de la historia, pudiendo llegar de esta manera hasta a tres finales del juego completamente diferentes.
Para llegar a cualquiera de ellos, deberemos superar múltiples problemas y peligros, pero siempre guiados por la sabia mano de un grupo muy peculiar de instructores: Kirk, Chekov y Sulu, interpretados por los actores de la serie original, William Shatner, Walter Koenig y George Takei.

LA CLASE DEL ENTERPRISE

Una de las partes más atractivas, sin duda, de lo que será «Starfleet Academy» será la que constituye las prácticas a bordo del NCC-1701, es decir, el magnífico Enterprise. Aquí pondremos en práctica todo lo que hayamos aprendido previamente sobre la flota, así como nuestras dotes de mando, con multitud de escenas de combate en 3D, en las que podremos contemplar magníficas escaramuzas de naves renderizadas en tiempo real, en una de las más sorprendentes acometidas que haya hecho un juego sobre «Star Trek». Tal es así, que sus creadores no tienen ningún pudor en definir «Starfleet Academy» como el mejor y más completo programa –con permiso del futuro «Generations», de Microprose– jamás diseñado, basado en la serie de televisión. "Si está en la serie, entonces también estará en el juego". Esa es la frase favorita de los desarrolladores de la nueva producción de Interplay.
Quizá hasta ahora, y por desgracia, salvo escasas excepciones, «Star Trek» no había sido llevado a los monitores de nuestros ordenadores con mucha fortuna. Reproducir las fantásticas sensaciones y la atmósfera que ofrece la ya mítica serie, y no digamos ya el convencer a los "trekkies", no ha sido una tarea fácil en ningún caso. Pero en Interplay están convencidos que «Starfleet Academy» romperá esa tradición.
Si debemos hacer caso a las previsiones, «Star Trek. Starfleet Academy» se convertirá en un título clave no ya para los aficionados al tema, sino en la misma carrera de la compañía. Dentro de poco sabremos si las previsiones se cumplen.

F.D.L.





Archimedean Dinasty

La próxima aparición en el mercado de «Archimedean Dinasty» tiene la posibilidad de llenar un hueco en el panorama internacional en cuanto a aventuras subacuáticas concierne. Una mezcla explosiva de acción y aventura, en la que Blue Byte ha depositado muchas esperanzas.





El líquido elemento

Nuestro papel será el de un piloto mercenario de submarinos que sobrevive gracias a la realización de peligrosas misiones



BLUE BYTE
En preparación: **PC CD**
AVENTURA/ACCIÓN

Muy habituales en nuestros monitores son las epopeyas galácticas o las peripecias en los cielos, pero no tanto aquellas ambientadas en los reinos de Neptuno. Blue Byte ha aceptado el reto y ha elegido esta última posibilidad como base para su próxima creación, «Archimedean Dinasty», todavía en desarrollo.

La historia nos situará en el siglo XXVII, seis siglos después de que una guerra nuclear asolase la superficie terrestre y sus pocos supervivientes tuvieran que refugiarse en el fondo del mar para comenzar la historia de una nueva civilización. Nuestro papel será el de un piloto de submarinos cuyo medio de supervivencia es la realización de diversas misiones para otros tantos patrones que nosotros elegiremos –incluso para varios a la vez–, siendo necesario, simultáneamente, invertir en nuestro submarino tanto en poder ofensivo como defensivo. Como muchos habréis pensado ya, ni más ni menos que un mercenario bajo el agua.

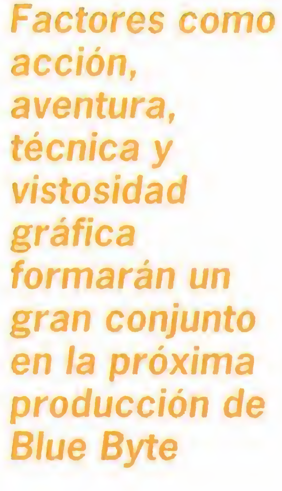
DOS GÉNEROS UNIDOS

A primera vista, el juego da sensación de calidad, pero su desarrollo parece recodar a otros programas – como «Privateer»–. Aunque lo que primará será la acción, el componente de aventura del juego hará posible que nuestro protagonista interactúe con más de cien personajes, repartidos por los distintos lugares de los que constará el





Como es habitual en los programas basados en graficos 3D, es posible elegir entre multitud de vistas durante la batalla.



Factores como acción, aventura, técnica y vistosidad gráfica formarán un gran conjunto en la próxima producción de Blue Byte

mapa, y de los cuales dependerá nuestro destino y futuras misiones. La consecuencia es una trama no lineal que convertirá cada partida jugada en un producto de nuestras propias decisiones y conversaciones con los personajes.

Pero no todo será batalla, y con el objetivo de amenizar las fases del juego en las que nuestro protagonista se mueve por el mapa, el producto se está aderezando con secuencias FMV creadas a partir de renderizaciones –a diferencia de otros productos de la misma categoría que han utilizado actores reales–.

Una vez conocido el desarrollo del juego, es imprescindible hacer referencia a la calidad técnica que, por lo visto hasta el momento, no será el punto flojo del conjunto, ya que unos cuidados gráficos SVGA en 16 millones de colores y un sonido acorde con los tiempos de hoy en día –música orquestal en estéreo, y voces digitalizadas– se encargarán de dar al programa la atmósfera necesaria.

Así será «Archimedean Dinasty». Acción, aventura, vídeo digital y calidad técnica. Ya sólo queda esperar que el producto final cumpla con las expectativas creadas.



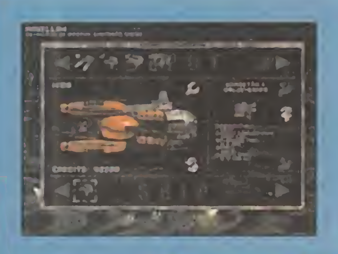
J.J.V.







Acción y estrategia se unen para dar vida a este nuevo programa de Blue Byte, basado en un futuro devastado por la guerra.





El equipo básico de un mercenario

Uno de los alicientes finales de «Archimedean Dinasty» consistirá en la creación, paso a paso, de un submarino cada vez más potente. Equipar el mismo con hasta treinta clases de armas –torpedos, bombas de agua, torretas ametralladoras...– supondrá una mayor garantía de cara a los incesantes ataques a los que seremos sometidos.



Shadow Warrior

El nuevo **aspirante**

3D REALMS
En preparación: **PC CD**
ARCADE

Ya se ha dado en calificar el nuevo proyecto de 3D Realms como uno de los juegos más "gore" de toda la historia

El que en la actualidad el trono de los arcades 3D esté ocupado por «Quake», siempre con la sombra de «Duke Nukem 3D» a sus espaldas, y el género de moda pase por ser el de la estrategia, no significa que los amantes de la acción más inmediata y salvaje hayan de conformarse pensando que ya todo está hecho, y que sus pupilas no se volverán a dilatar ante cualquier atrocidad tintada de roja hemoglobina por doquier. Ni mucho menos.



El juego seguirá la habitual línea de las producciones del género, aunque con un nivel de violencia explícita bastante mayor que en anteriores ocasiones.

Algo que ya se venía anunciando desde hace meses está a punto, salvo error o catástrofe, de hacerse realidad: el lanzamiento de «Shadow Warrior», probablemente el juego de acción más sangriento y brutal que se haya podido contemplar jamás.

La historia, que la hay, en que se basa el guión de esta nueva vía de escape para la adrenalina, no es más que una excusa como cualquier otra para dar rienda suelta a los más bajos instintos de destrucción, lo que sonara a música celestial en los oídos de los miles de fanáticos del género.

Los predecesores de «Shadow Warrior» –«Duke Nukem 3D» y su "addendum", «Plutonium Pak»– son la carta de presentación de 3D Realms para aquellos que desconocieran la firma. La calidad técnica está asegurada al 100% al saberse que "Build", sigue como base del desarrollo. Lo que ya se presenta como algo más novedoso es la acción del juego, con detalles como la posible utilización de diversos vehículos, amén de la notoria gama de demoledoras armas que estarán a nuestra disposición incluyendo aparejos tan "orgánicos" como corazones emponzoñados, y otras sutilezas parecidas.

Aunque se ha sabido de un pequeño retraso con la versión shareware del juego, a la que seguirá en un plazo aproximado de un mes la completa, no parece que exista ningún problema real con «Shadow Warrior» en 3D Realms, lo que equivale a decir que, como se apuntó en el comienzo, ni todo está dicho ya en arcades 3D, ni lo estará hasta dentro de mucho tiempo. No olvidemos que títulos como «Blood» o «Prey» siguen en desarrollo y que otros ya apuntan muy alto, como «Hexen II», «Quake II», «Unreal» o, por supuesto, «Blade». Por tanto, estamos encantados de constatar que, de aquí al año que viene, tendremos un nuevo aluvión de maravillas 3D dispuestas a hacernos disfrutar como verdaderos, y nunca mejor dicho, salvajes.

F.D.L.



Los chicos de 3D Realms no se han cortado un pelo a la hora de idear masacres.





La brutal variedad del armamento disponible, así como su original diseño, será uno de los puntos más llamativos del juego.

X-Car

Ruedas de **fuego**

BETHESDA SOFTWARE/VIE
En preparación: **PC CD**
ARCADE/DEPORTIVO

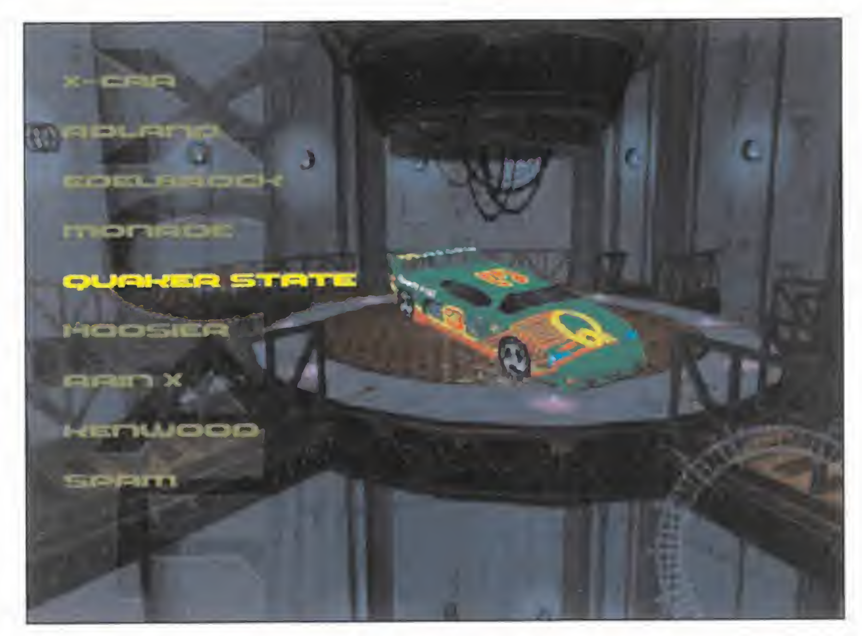
Bethesda Software, los creadores de «Terminator Future Shock» y de su segunda parte «Skynet's Revenge», está siendo la encargada de crear este arcade deportivo con un juego de carreras de coches como trasfondo. En el juego no sólo podremos elegir un coche de entre los muchos que hay, sino que también tendremos la oportunidad de modificarlo hasta el punto de que se parezca únicamente en la forma al que seleccionemos en un principio.







En ocasiones, las enormes velocidades a las que se circula en las carreras, provocarán accidentes tan espectaculares como el que podemos apreciar en esta imagen.



En esta pantalla podremos elegir el tipo de coche que deseamos conducir, además de modificar todas sus caracteristicas y adaptarlo asi a nuestras necesidades.

Entre todas las modalidades de juego que habrá, destacarán la de una única carrera y la de creación de un campeonato, con varios circuitos, a lo largo del cual iremos sumando puntos en una tabla de clasificaciones, hasta conseguir la victoria final.
Y cómo no, la opción de juego por red también estará disponible, siendo una de las más divertidas –como suele ocurrir en la mayoría de los títulos que también la tienen–, pues es aquí donde demostraremos a nuestros amigos lo buenos que somos, a la vez que les hacemos morder el polvo.
En principio, no podemos decir que este título vaya a incluir realmente nada nuevo con respecto de lo que ya hay en el mercado, o que sus características lo evayan a elevar directo al olimpo de los juegos míticos, pero será muy del agrado de los incondicionales del género.
En un principio, se estima que la fecha de salida al mercado sea a principios de abril, aunque ya se sabe que puede someterse a cambios.
Virgin puso el listón muy arriba con títulos como «Screamer» o «Screamer II». ¿Será capaz «X-Car» de superar, o por lo menos igualar, tal nivel de calidad? Pronto saldremos de toda duda posible.

C.F.M.

Todos los circuitos de «X-Car» están siendo creados a imagen y semejanza de los más famosos del mundo





Dark Colony

Emboscada **estelar**

El apartado técnico es donde parece que «Dark Colony» tendrá más opciones de sobresalir

GAMETEK
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA

Poco a poco, todas las compañías están acabando por subirse al carro de la estrategia y, quien más y quien menos, pretende aportar su granito de arena al género aprovechando, de paso, el tirón que están experimentando los juegos de este tipo, de un tiempo a esta parte.
Una de las compañías que más ha tardado en llegar ha sido Gametek, que se encuentra ultimando detalles a «Dark Colony». Quizá ya, a estas alturas, el guión base que presentará el juego no diferirá excesivamente de cualquier otro, con las inevitables variaciones claro, en escenarios, personajes y/o situaciones concretas para ofrecer lo que todo buen estratega espera encontrar: adicción, diversión y un producto capaz de satisfacer sus ansias de conquista.

Aunque la acción desarrollada en el juego no diferirá en exceso de la presentada en títulos ya conocidos, afirman sus creadores que superará a muchos de ellos.



Criaturas extraterrestres con cara de pocos amigos serán uno de los platos fuertes en «Dark Colony», amén de una notable calidad técnica.

A priori, «Dark Colony» se presenta como un programa quizá no excesivamente innovador, pero bastante eficaz en todos sus planteamientos, incidiendo en algunos aspectos de reconocido éxito entre los aficionados al género. El ejemplo lo podremos encontrar en una hábil combinación de acción y estrategia en tiempo real, la tónica dominante en los más recientes juegos, así como en las múltiples variaciones sobre el control, tipos y asentamiento de tropas, unidades, fuentes de recursos, tácticas variadas, etc., con la salvedad de situar la acción en un ambiente interplanetario a un siglo en el futuro. Quizá, donde en principio parece que «Dark Colony» podrá dar el Do de pecho es el apartado técnico, con detalles como los efectos de luz, humo, fuego, explosiones, o combates nocturnos y diurnos.
Por supuesto, y como ya es de rigor, «Dark Colony» no pasará por alto las posibilidades de conexión para modos multiusuario. Así, opciones de modem, red local o Internet serán un apartado realmente importante.
En definitiva, un juego que parece prometer buenos momentos y que se perfila como notablemente atractivo en la mayoría de sus aspectos. El tiempo nos dará, o no, la razón.



F.D.L.

Redneck Rampage

La América **más** profunda

XATRIX/INTERPLAY/VIRGIN
En preparación: **PC CD**
ARCADE

Mucho se habla y se dice en nuestro país sobre ese típico/tópico peyorativo de la "España profunda", para referirse a ciertos personajes, modo de vida o como se le quiera llamar, que para muchos representa un dato casi desagradable de la sociedad que sería mejor ocultar. Sin embargo, ningún país ni sociedad, por mucho que lo quiera negar, se escapa de sus más profundas raíces y, en el caso de los yankis, el equivalente al "paleto" más desaforado estaría en unas comunidades rurales que los urbanitas norteamericanos desprecian con todas sus ganas: los montañeses.

Estos son los personajes que Xatrix ha escogido para su más reciente producción, aún en desarrollo, «Redneck Rampage». Dando un giro enorme sobre los títulos anteriormente diseñados por este equipo –«Cyberia» y «Cyberia 2»–, «Redneck Rampage» nos conducirá a los ambientes de la América más profunda, para sumergirnos en una masacre total en la que los montañeses protagonistas se –nos– atacarán de modo inmisericorde por mor de alguna extraña venganza relacionada con un muy peculiar sentido del honor.

Arcade 3D de acción subjetiva, que estará dotado de un alto nivel de calidad técnica –mencionemos, por ejemplo, una resolución máxima de 1.600x1.200 pixels, si contamos con el hard adecuado–, «Redneck Rampage» contará con detalles que reproducirán a la perfección, dentro de lo que uno pueda imaginar, esa atmósfera "palurda" –dicho sin ánimo de ofender– que tanta gracia hace a los civilizados wasp: gallinas, cerdos, mucha sangre y violencia, personajes peripatéticos, etc.

Con todo, «Redneck Rampage» se presenta como un buen título para los fanáticos de la acción. En ningún momento parece haberse descuidado el más mínimo detalle –obviando ya el tema de la ambientación, tan particular– para intentar ofrecer un combinado de diversión, adicción y notable calidad, capaz de hacernos pasar muy buenos ratos, a poco que nos guste el género. Quizá no estemos acostumbrados a productos como éste por parte de Xatrix, pero lo que está claro es que con el curriculum de la compañía el juego podrá ser cualquier cosa menos mediocre.

F.D.L.







El diseño gráfico del juego aparece como uno de los aspectos, junto a la ambientación, más cuidados.





Montañeses en pie de guerra y con pocas ganas de hacer amistad con los nuevos vecinos. Así se presenta la mayor parte de la acción de «Redneck Rampage»: como un duelo continuo.

La peculiar ambientación del juego no será, pese a lo que se pueda imaginar, lo más destacable, sino su gran calidad técnica

The Need for Speed II

Chasis tubular en fibra de carbono, motor trasero longitudinal V12, 60 válvulas, una potencia de 513 CV, frenos de disco de 356mm/335mm para actuar sobre ruedas de 245/335 en llantas de 18 pulgadas. Con semejante carrocería se puede acelerar de 0 a 100 en 3,7 segundos y alcanzar una velocidad de 325 km/h. Unos no pueden acceder a este avión sobre ruedas porque aún no tienen carnet de conducir y otros, aunque ya lo tienen, no disponen de los 40 millones a desembolsar para hacerse con una de estas maravillas. Para sobrellevar estas pasiones frustradas siempre nos queda la informática y «The Need for Speed II», que, superando a su predecesor, se acerca a la realidad a una velocidad vertiginosa.



Corazones **salvajes**

RENEGADE/EA
En Preparación: **PC CD**
ARCADE

Será, probablemente, el mejor juego de coches para compatibles durante mucho tiempo

Pisar a fondo el pedal del acelerador, escuchar el chirrido de la zaga patinando y hacer contravolante para evitar el trompo es sólo el comienzo. Ni con esta frase ni con la jerga propia de la crítica automovilística que veréis a lo largo de este artículo pretendemos hacerle la competencia a las revistas del motor, pero con esta anhelada segunda parte es imposible evadirse de la atmósfera que emana el automovilismo fuera de serie. Sería absurdo decir que pilotando en «The Need for Speed II» experimentaréis las sensaciones de ensueño que proporciona la conducción de un Ferrari F50, pero sí podemos aseguraros que nunca antes habréis estado tan cerca de ellas.

TESTING

Sólo hemos probado una "beta" de lo que será la versión final comercial, pero ya se distingue que aunque en Renegade han tomado como base la misma plataforma del modelo anterior, y el parecido se aprecia desde el primer vistazo, han desarrollado e introducido tal cantidad de novedades, todas ellas a la vanguardia de la técnica, que estamos ante un programa que revolucionará el género, adelantando a representantes del mismo segmento tan cualificados como «Screamer 2» o «Sega Rally».
La unidad de pruebas ya nos ha demostrado la que se nos viene encima: sobredosis de adrenalina provocada por un realismo de pilotaje y una

sensación de velocidad sólo al alcance de los más experimentados al volante. Para empezar, tendréis que acostumbraros a los botes que pega la perspectiva subjetiva en cada bache y a la pérdida de control direccional al bloquear los frenos, al derrapaje por acelerar bruscamente o el patinaje a la más mínima pasada sobre la hierba y demás superficies deslizantes, sin olvidar los toques contra los demás vehículos. Los seis circuitos rebosan dificultad en cada curva, y los badenes con los consiguientes vuelos por el aire, unidos a los vuelcos y a la brutalidad de los impactos, pondrán a prueba nervios y destreza.



Las futuras expectativas de «The Need for Speed II» no pueden ser mejores; seguro que estamos ante uno de los grandes títulos del 97

PILOTAJE EXIGENTE

El grado de similitud con el que ha sido representado el comportamiento típico de cada uno de los modelos está avalado por la participación de las respectivas marcas en el proyecto. Gracias a esta colaboración también ha sido posible recrear con precisión de modelo a escala tanto el interior como el exterior de todos los deportivos. En las nuevas vistas de cámara que incorporan las repeticiones os quedaréis alucinados al comprobar cómo en vuestros monitores surgen la belleza y el poderío de las musculosas líneas de una carrocería que se agita con una fuerza a veces incontrolable que va dejando la calzada repleta de zarpazos en forma del caucho quemado de los derrapajes. Cada máquina, perfecta conjunción de la bella y la bestia, acepta sólo un estilo de pilotaje, y la forma de domar a estas fieras salvajes ofrece muy distintos métodos, una variedad que entusiasmará a los amantes de la conducción al límite, pues sólo dominando el arte de bloquear el tren trasero para entrar cruzado en las curvas y de otras triquiñuelas, como el rebufo, lograréis la victoria.





Desde luego, complicados sí son los distintos escenarios que podremos recorrer con nuestros flamantes y veloces deportivos.

¡LO HAN MEJORADO!

Pero «The Need for Speed II» no sólo se basará en la autenticidad de las reacciones al volante; su principal baza serán los paisajes fotográficos con un tratamiento en las texturas tan





Los gráficos prometen ser de lo mejor que se ha visto en el género, y baste esta imagen para demostrarlo.

FÓRMULA 1 DE CALLE

Os costará decidiros por uno de los ocho deportivos, aunque el nombre más acertado sería el de misiles tierra-tierra. Algunos como el McLaren F1, el Ferrari F50 o el Jaguar XJ220 pertenecen a la categoría más cercana a la Fórmula Uno que un particular puede adquirir y conducir legalmente en tráfico público sin necesidad de tener la superlicencia. Eso sí, el susto que se llevan en la DGT cuando vas a matricular uno de estos ejemplares es de aúpa, perseguirlos o intentar que el radar les fotografíe cuando van a 300 km/h es misión imposible.

Sólo tenéis que mirar, más bien admirar, estos motores. Su alucinante estética exterior sólo es comparable a su potencia, que puede llegar a los 720 CV, y a un nivel tecnológico de primera línea. Aunque algunos como el Lotus Esprit V8 se comercializan normalmente, la mayoría sólo pueden conseguirse bajo pedido y esperando meses en el caso de los fabricados a mano, como es el caso del Italdesign Calá y el Isdera 112i. Además, sin garantías o influencias en la marca lo mejor es no perder el tiempo. El Ford GT90 es un prototipo con el que la marca del óvalo quiere recuperar el terreno perdido en este prestigioso sector.

Las prestaciones, potencia de frenada y peculiaridades de la conducción se van a respetar al máximo y, además, podréis configurar el vehículo para adaptarlo a las necesidades del circuito o a vuestra forma de pilotar. La dureza y altura de las suspensiones, el reparto de frenada y la relación de las marchas serán los parámetros a experimentar.

Para el que pase un poco de la complejidad de la simulación, y prefiera no comerse el coco e ir a destrozar a todo el que se ponga por delante, la opción arcade convierte a «The Need for Speed II» en un digno competidor de «Destruction Derby».



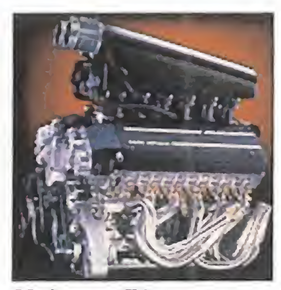
detallado que más de uno se la pegará por apartar la vista de la carretera ante tanto esplendor gráfico. Los efectos de sonido volverán a jugar un papel decisivo, desde el bramido del motor, diferente en cada modelo y seguramente muy parecido al real, al complejo engine de reproducción en estéreo, mandando a cada oído el sonido según su lugar de procedencia en la pantalla y logrando sorprendentes ecos al pasar por túneles, ráfagas de viento al adelantar o ser pasados, traqueteos al rodar sobre superficies como la madera, etc.

Otra característica reseñable del equipamiento será la opción de jugar con los amigos a pantalla partida, o vía modem, conexión directa o en red, una forma más de aumentar una adicción que será tan imparable como el deseo que tenemos todos los fanáticos del motor de que pasen los pocos días que faltan para el lanzamiento definitivo.

A.T.I.



Ferrari F50, V-12, 60 válvulas, 513 CV



McLaren F1, V-12, 48 válvulas, 627 CV



Lotus Esprit, V-8, 48 válvulas, Biturbo, 350 CV



Italdesign Calá, V-10, 40 válvulas, 400 CV



Lotus GTI, V-8, Biturbo, 350 CV



Jaguar X3 220, V-8, 24 válvulas, Biturbo, 542 CV



Ford GT 90, V-12, 48 válvulas, Quad turbo, 720 CV



Isdera 112 i, V-12, 48 válvulas, 408 CV

¡¡Precios Mágicos!!

¡Oh, no!...

Textos de pantalla e instrucciones en castellano

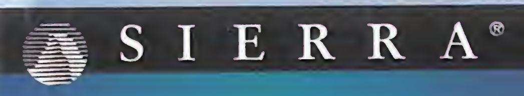
LEISURE SUIT LARRY

LOVE FOR SAIL!





PRECIO MÁGICO.
Y además, con la compra de cualquiera de estos productos, te llevarás una camiseta. DE REGALO. Para que pases la primavera fresco.



Avda. de Burgos, 9-1º of. 2
Madrid 28036
Tel.: (91) 383 26 23
Fax: (91) 383 24 37
Hot Line: (91) 383 27 60



Situación desesperada

La situación se ha vuelto insostenible. todas las cartas destinadas a la Escuela de Estrategas desbordan nuestra redacción e invaden por momentos nuestro espacio vital. El ultimatum es claro: hay que hacer algo. Ante ello, el Estratega Anónimo se pone manos, quiero decir abrecartas, a la obra y decide que la reunión de este mes sea de participación mayoritaria por vuestra parte. Algo así como un especial de cartas de todos los estrategas anónimos que leéis mes a mes Micromanía y que os animáis a escribirnos. Como cada vez sois más, la sección se nos queda pequeña, y como lo de ampliarla todavía va para largo, la única solución es la que se ha tomado. Pero que nadie se preocupe, también hablaré de las novedades, aunque no podré explayarme tanto como me gustaría. Otra vez será.

RANKING DE BATALLAS

Hay más que palabras entre los primeros lugares, aunque se aprecia un cierto inmovilismo en la lista. Es significativo el empujón de «Warcraft II», que echa sorprendentemente, y por poco, a «Command & Conquer» del primer lugar.

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

1.- Warcraft II
2.- Command & Conquer
3.- C&C: Red Alert
4.- Civilization II
5.- Dune II
6.- Colonization
7.- Syndicate Wars
8.- Heroes of Might & Magic
9.- Panzer General
10.- The Settlers II

***FORMA DE VOTACIÓN:** Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.*

La verdad es que el panorama de novedades está un tanto flojillo, y no sólo en cuanto a estrategia se refiere. Abril es un mes un tanto de transición, bastante largo, con pocas fiestas y mucho trabajo. Y poco nuevo que contar, aunque bastante sabroso.
Porque no dudo que ya sabréis, y si no os lo digo yo, que «Magic: The Gathering», de Microprose, salió a la venta en USA el pasado 7 de marzo ante la alegría del respetable y un número de ventas impresionante, que va camino de superar al mítico «Civilization». Lo mejor, que ya ha empezado la cuenta atrás definitiva para que llegue a España totalmente traducido. No vemos la hora de que ocurra.
Lo que seguro pocos sabéis es que Westwood está preparando un disco de escenarios oficial para «Command & Conquer: Red Alert». ¡SÍ!, habéis leido bien. Su título será «Command & Conquer: Counterstrike», y su principal particularidad es que los 16 escenarios que lo componen se podrán jugar en cualquier orden. Incorporará además 100 mapas multijugador y nuevos tipos de unidades como Tanques Tesla, Súper Soldados de Élite y SuperJets, además de otras sorpresas para completar a «Red Alert». Veo a muchos frotándose las manos...
Pero es que hay alguna cosilla más. Como que SSI va a realizar la distribución del wargame «The Last Blitzkrieg» de SSG, que está siendo "remasterizado" para Windows 95. Que Ubi Soft ha traducido al castellano «Beyond the Dark Portal», el disco de escenarios oficial para «Warcraft II», ya a la venta. Y que entre títulos como «Dark Reign», «Imperium Gallactica», o «Krush Kill'n'Destroy», empieza a hablarse de «Starcraft» como un proyecto que les robará el protagonismo y que parece estar a punto de terminarse. Permaneced atentos a los próximos meses.

PARA DAR Y TOMAR

Como no podía ser de otra forma, comienzan a llegar las respuestas a los problemas que dejan planteados otros compañeros. Emilio Codina

Catalá, de Valencia, da una contestación a Sergio Pelegrín sobre cómo activar las bombas del templo Nod en la última misión de **«C&C»**. Según Emilio, para ello es necesario obtener las cajas que se encuentran en los niveles 6, 8 y 12, tras destruir o capturar el edificio enemigo en que se encuentran, aunque según versiones del juego, tendremos acceso a las bombas antes o después. También dice que existe una actualización en Internet que subsana este problema en las primeras versiones de «C&C», estando disponible el arma nuclear simplemente al construir el templo, además de subsanar otros bugs que tenían esas versiones.
Y continúan las ayudas. Esta vez desde Zaragoza, de la mano de David Paesa García, que nos cuenta su táctica para forzar la situación cuando tienen rodeadas nuestras ciudades en **«Colonization»**. La solución, según él, es buscar una alianza con los indios o los españoles contra una de las naciones que nos tiene rodeados, hasta que consigamos una tregua, y después intentar repetir el proceso con otra hasta que volvamos a poder producir y comerciar de nuevo. Para David, las claves para vencer en este juego de Microprose son tener pocas colonias muy cercanas entre sí y unidas por carreteras, crear misioneros y diplomáticos para tener a los vecinos contentos, dedicarnos a la piratería contra una nación enemiga, y sólo declarar la independencia cuando tengamos un porcentaje de hijos de la libertad superior al 80%, a lo que ayuda tener a Simón Bolivar en el Consejo.
Después de los ofrecimientos, pasamos a las peticiones. Como la de José Manuel Ruiz, de Ciudad Real, que dice encontrarse atascado en **«Syndicate Wars»** en una fase de Eurocorp en la que tiene que persuadir a un agente que se encuentra fuera de control y con el persuasor convencional no puede. ¿Alguna sugerencia sobre el tema, o sobre cómo persuadir a policías y fanáticos? Respecto a los trucos para este juego, vas a tener que mirar el número pasado.
También solicita ayuda David García Jiménez, de Málaga, que tras haberse terminado los dos primeros títulos de la saga iniciada por «Panzer General», confiesa sus problemas con **«Fantasy General»**, provocados por no saber manejar correctamente las unidades mágicas y hechizos del juego. Esto es un llamamiento para los habilidosos con este juego de SSI.

Y como tiene tanto éxito entre vosotros un juego tan antiguo y magistral como **«Dune II»**, Vicente Ruiz Ramírez nos cuenta un pequeño truco para ayudaros a terminarlo a aquellos que aún no lo hayáis hecho. El objetivo de la estratagema es mantener inactiva a la cosechadora enemiga, lo que se consigue mandando un soldado a que la dispare, con lo que la máquina lo intentará pisar. Entonces cogemos al soldado y lo llevamos a una zona suficientemente alejada, con la cosechadora pisándole los talones, y cuando llegue lo dejamos ahí. La cosechadora lo pisará, pero si no la atacamos se quedará quieta, y nuestros enemigos tampoco fabricarán otra puesto que no la hemos destruido. Exige paciencia, pero es muy efectivo.
La última carta es de un estratega que repite, George Lee Atweater, de Valencia, que elogia a **«Civilization II»**, pero se queja de que no se pueda jugar en tiempo real –¿quién sabe si en «Civilization III»?– y de lo engorroso que le resulta esperar a que las otras civilizaciones muevan, sobre todo a partir de 1.900 –eso es cuestión de rapidez en tu equipo, aunque ¿sabes que puedes forzar el movimiento del enemigo, como en el ajedrez?–. Además, nos aporta un consejo para que lo probemos. Dice que el fundamentalismo es uno de los gobiernos más rentables, pues poniendo las investigaciones al máximo y lo demás en tasas dejando a cero los lujos, mientras ponemos un par de ciudades en capitalización, todo nos irá sobre ruedas, al menos en lo que se refiere a mantener una actitud belicosa con respecto a otras civilizaciones.

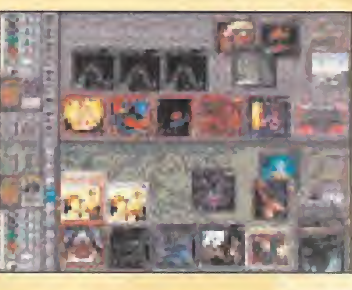
ESTRATEGAS EN INTERNET...

Crece el número de consultas recibidas por Internet, ya son casi tantas como las cartas, y ello demuestra lo rápidamente que os adaptáis a las nuevas tecnologías. Internet ya es el campo de batalla para muchos de vosotros, que me pedis que dé vuestra dirección de correo electrónico para que otros estrategas puedan contactar con vosotros para intercambiar consejos o echar partidas por la Red. Me parece buena idea, y la pongo en práctica a partir de ahora.
El primer amigo del que publicamos el e-mail es Luis Garreta Rodríguez (luis@ordenatas.es) para que contactéis con él para cualquier tema estratégico. Pero también plantea unas dudas, ►


WII: Beyond Dark Portal


Colonization


Fantasy General


Magic: The Gathering

«Magic: The Gathering» ya se ha puesto a la venta en USA y, dada su aceptación, todo apunta a que superará en ventas incluso al mítico «Civilization»


X-COM: Apocalypse



Syndicate Wars


Starcraft


C&C: Red Alert

Los seguidores de «C&C: Red Alert» están de enhorabuena, ya que Westwood está preparando un disco de escenarios para este juego. Su nombre, «Counterstrike»

cuya respuesta es la siguiente. En **«Civilization II»** sólo puede haber siete naciones de manera simultánea en la misma partida por cuestiones de programación del juego; y respecto a cómo hacer desaparecer una ciudad nuestra, la forma más fácil es vendiendo todas sus construcciones y hacer que no produzca casi nada de comida, tan sólo dinero, con lo que su población disminuirá hasta que la ciudad acaba por desaparecer. Cambiando de juego, en **«Panzer General»**, la campaña general cubre toda la 2ª Guerra Mundial, pudiendo conquistar EE.UU. cuando acabas con Europa; por lo que si a ti no te deja pasar de Rusia es que no has terminado tus batallas en los tiempos requeridos.

Roberto Bermejo (rober@espanet.com) también quiere ver publicada su dirección e-mail, y contarnos la creación de un grupo de News en castellano sobre nuestro género favorito: **es.rec.juegos.estrategia**. Ya era hora de que se creara un grupo así, lo que dice mucho de la popularidad y aceptación de la estrategia, y que no debéis dejar de consultar, y suscribiros.

Por mail, Xavi de Barcelona, no consigue salir de su "enganche" en **«Syndicate Wars»**, pues tras unas cuantas misiones se queda sin seguidores y no consigue reclutar más. ¿Has probado a comprarlos? ¿Alguien sabe otra forma de conseguirlos? ¿Y sobre la manera de capturar agentes enemigos vivos?, porque Xavi afirma que se puede, pero él no lo consigue.

A través de la Red también nos llega un mensaje desde Argentina. Es de Daniel Feierstein (feiers@einstein.com.ar), profesor y sociólogo, que nos cuenta que ha utilizado juegos como «SimCity» y «Civilization» con fines pedagógicos con sus alumnos, obteniendo sorprendentes resultados. Hasta ha desarrollado sus propios juegos de estrategia educativos, que espera llegar a comercializar algún día –¡ánimo, Daniel!–. Una iniciativa interesante, que apoya mi teoría de la estrategia como género didáctico y reflexivo que además divierte.

Alberto (solpor@hedra.es) os reta a partidas de lo que queráis –pero sobre todo «C&C»– a través de Internet, por lo que ahí queda su e-mail. Respecto a tus preguntas, no va a haber por ahora versión en castellano de ningún juego de la serie «C&C», pero confiemos en que algún día las haya.

...Y FANÁTICOS DE «C&C»

Ya metidos en consultas de **«C&C»** por mail, vamos a meter más. Óscar y Arturo Martínez, de La Rioja, lo han pasado mal hasta conseguir llegar a la misión 11 del bando NOD en «C&C». Ésta es una de las misiones más difíciles del juego. Lo primero que tenéis que hacer es acabar con las tropas enemigas que hay en la isla; y después, con el comando que se halla en la esquina noroeste del mapa, debes descubrir una fase que hay un poco al sur. Localizad las torretas y retiraos a esperar el apoyo de las otras tropas, y en cuanto lleguen, destruid las torretas y con los ingenieros tomad la refinería y el laboratorio de investigación. Construid la mano de Nod, cread tanques invisibles y fortificad la base mientras preparáis el ataque a la otra base GDI.

Vicente y Alejandro, de Zaragoza (ssainzs@nexo.es), piden ayuda para la fase 6 de los NOD. Esta fase no la podréis pasar hasta que destruyáis la totalidad de las construcciones GDI, sobre todo la base aérea del noreste. Podéis destruir las baterías SAM que hay desperdigadas, dirigiéndoos después hacia la base. La elección es entre una carrera de norte a este sin entreteneos en nada más que la base final, o en una destrucción de todos los edificios.

Y más cosas. A Jorge Rodríguez, de Sevilla, que sepas que «C&C» de PSX no tiene nada que envidiar al de PC, y que todas las misiones vienen bien explicadas; pero sobre si habrá «Z» para PSX, aún nada de nada. En cuanto a Javier Martín, para pasarte la fase 4 GDI mete a los soldados en los APC y sube hacia el norte siguiendo el río y cuando llegues arriba del todo gira al oeste y destruye la mano de Nod, con lo que la base estará a tu merced, aunque también puedes hacer un ataque suicida con los vehículos directamente sobre la base. Para terminar, Oriol Gabau (mak1@redestb.es) ofrece toda su sabiduría y recursos en este juego a quien quiera pedírselos vía mail, y Raúl Paya Morales (rpaya@tinn.net) se ofrece para partidas por modem o Internet a la saga «C&C».

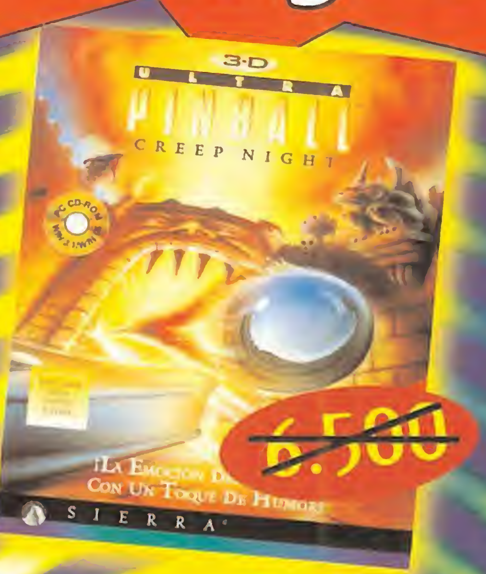
Ahí queda todo eso, que no es poco, por este mes. Pero no me despido sin quedar con vosotros para el que viene con más novedades, cartas y sobre todo, mucha estrategia.

El Estratega Anónimo
(Alias CarloMagno)

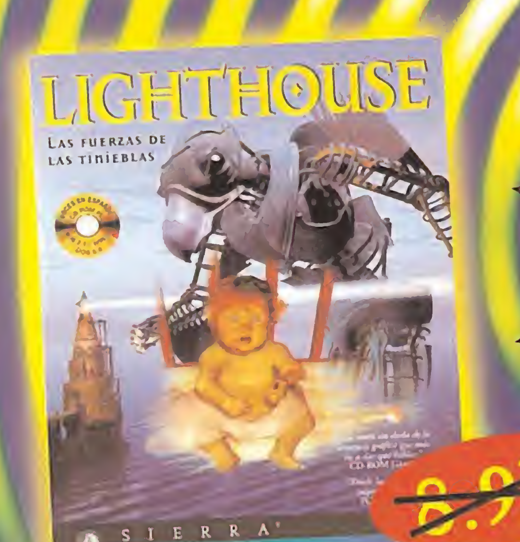
Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

¡¡Precios Mágicos!!









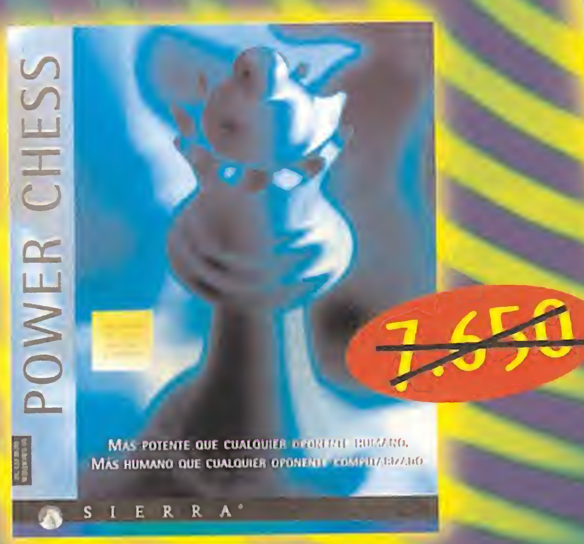
AHORA

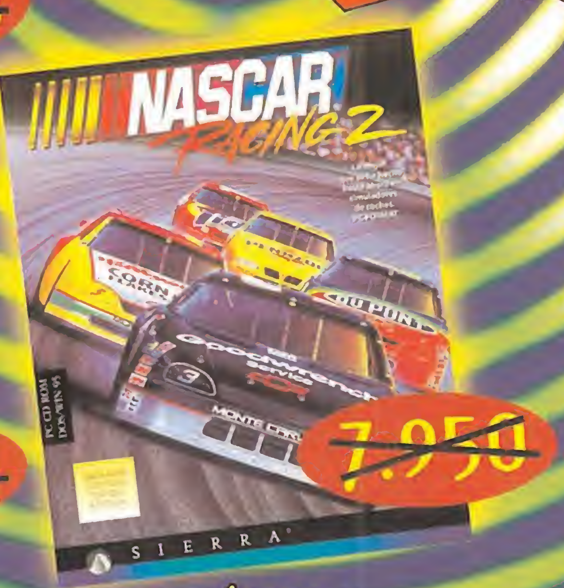
4.975

Pts.

I.V.A. INCLUIDO

CADA UNO



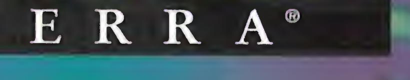


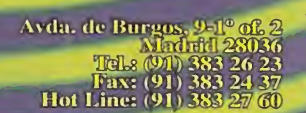


PRECIO MÁGICO. Y además, con la compra de cualquiera de estos productos, te llevarás una camiseta. DE REGALO.
Para que pases la primavera fresco.













THEME HOSPITAL

¿Cuántas veces hemos ido a nuestro médico de la Seguridad Social o de alguna empresa privada? ¿Cuántas nos hemos ido enfadados por la mala organización, la falta de medios, o incluso peor de lo que estábamos? «Theme Hospital» nos va a dar la oportunidad de mejorar todo eso, aunque sólamente sea dentro de nuestro ordenador.

La otra Seguridad Social





BULLFROG/EA
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA/SIMULACIÓN

Nos encontramos ante el último lanzamiento de Bullfrog, los famosos responsables de títulos como «Syndicate», «Theme Park» o «Syndicate Wars». En esta ocasión, nos ponen al alcance de la mano la oportunidad de regentar y responsabilizarnos del funcionamiento interno de un hospital.

El juego se desarrolla en fases separadas entre sí, en las que tendremos que conseguir una serie de objetivos que se dividirán en ingresos, importancia y pacientes curados.

El primer apartado podrás incrementarlo de múltiples maneras. Realizando diagnósticos e intervenciones correctamente, con las máquinas de refrescos, por bonificaciones venidas de fuera y más.

La importancia es un factor relevante a la hora de que los pacientes elijan nuestro hospital como la opción para su cura. Podremos aumentarla cada vez que curemos a alguien o venga un alto mandatario a visitar nuestras instalaciones, y diga algo a favor nuestro.

En tercer y último lugar están los pacientes que han sido curados, que suele ser un número fijo que irá creciendo tanto en cantidad como en dificultad, según vayamos avanzando en el juego, y es ahí donde entran en acción las instalaciones.

LA CONSTRUCCIÓN DE LAS SALAS

Cada vez que quieras crear una sala tendrás que realizar unos pasos comunes, que son: elegir el tamaño de la misma –donde deberás tener en cuenta que a mayor tamaño más confortabilidad para el trabajador, mejor rendimiento y más prestigio para el hospital aunque, por contra, habrá menos sitio para edificar otras instalaciones–. Después tendrás que colocar la puerta y tantas ventanas como desees. El último paso será colocar el mobiliario. El ordenador te ofrece en principio el esencial, aunque tú puedes añadir más.



Debes mantener en perfecto estado tu hospital para ganar prestigio en la comunidad

NO OLVIDES NI UNA

A pesar que desde el primer nivel ya son muy numerosas, cada vez nos encontraremos con más y más instalaciones distintas, que servirán para mil y una cosas. Sin duda alguna, las más necesarias, y que todo hospital que se precie necesita desde un principio, son las siguientes:

Recepción: Una simpática señorita, con una sonrisa permanente en la boca, se encargará de todas las labores administrativas, concertará citas con los especialistas, avisará por megafonía donde se necesita un médico, enfermera o bedel, etc.

Consulta: Aquí es donde entran los pacientes a contarle al doctor de cabecera su problema por primera vez. Las enfermedades sencillas suelen conseguir un diagnóstico en este sitio, pero si es un caso más complicado son necesarias otras instalaciones.

Medicina general: El siguiente paso a la hora de diagnosticar una enfermedad. Aquí pasamos de la mera conversación paciente-doctor, a un examen directo de la persona. A continuación, el paciente vuelve a la consulta general a mostrar los resultados, y de allí van a que les proporcionen el tratamiento.

Psiquiatría: Si se toma la decisión de que el enfermo necesita asistencia mental, éste será el lugar al que tendrá que dirigirse. Allí, un doctor especializado en estos temas le tratará de manera profesional.

Farmacia: Si lo que el cliente precisa es un antibiótico o un jarabe, la enfermera que lleva esta instalación creará el medicamento y se lo administrará, normalmente por vía oral.



En la sala de personal podrán descansar todos los empleados que lleven varias horas en activo. Cuanto más confortable y amplia sea, mucho más rápido lo harán.



La recepcionista es una empleada importantísima, pues sin ella sería imposible el concertar citas con los médicos, ni cualquier otra labor administrativa.

URGENCIAS



No, no estamos hablando de la serie televisiva, sino de una situación que en todos los hospitales se da más a menudo de lo que la gente quisiera. En estos casos, se requiere una veloz decisión acerca de si existen los medios suficientes para solucionarla y una no menos rápida intervención, pues el tiempo corre deprisa. Normalmente los enfermos serán trasladados en helicóptero e irán directamente a la sala de curas, como puede ser la farmacia o el quirófano. Una cosa importante: si no estás seguro de poder atenderla con éxito, no te arriesgues, ya que podría bajar la reputación de tu centro muchos enteros.

Aseos: No hace falta decir que tanto pacientes como doctores necesitan ir al baño de vez en cuando.
Sala de personal: Los empleados del hospital no son robots, sino humanos y necesitan descansar. Un rato en este sitio, sentados en un confortable sofá, jugando un billar o viendo la televisión será todo lo necesario.
Enfermería: Si algún paciente debe ser internado en el hospital, pues su enfermedad tiene cierta gravedad, una confortable cama y una risueña enfermera le estarán esperando aquí.
Después de todas éstas, están las salas, que son un tanto más especializadas y sirven para una cosa en concreto. Éstas únicamente habrá que construirlas cuando lo requiera la situación. Las más utilizadas, aunque hay muchas otras, son:
Sala de laringología: Para tratar casos de lengua caída. Un ligero corte en el apéndice sobredimensionado y a otra cosa.
Sala de inflatoterapia: Todos los pacientes con el síndrome de la cabeza hinchada podrán solucionar su problema aquí. Un ligero pinchacito en la base craneal de la cabeza del paciente, a continuación una bomba de aire y asunto solucionado.
Sala de investigación: De las más importantes. Está disponible a partir del segundo nivel y servirá para mejorar todos los aspectos que rodean a nuestro hospital. Encontrar remedios a nuevas enfermedades, crear vacunas, mejorar las instalaciones, perparar mejor a los médicos. En la pantalla de investigación deberás decidir qué tanto por ciento del tiempo quieres que se dedique a una labor en concreto. Cuanto más pongas a una, más resultados tendrás, aunque eso irá en decrimento de las demás.

Las visitas periódicas de algún personaje importante te reportarán, en el caso de que todo vaya bien, dinero y prestigio o, si no hay suerte, una mala publicidad

EL PERSONAL ACTIVO

Por supuesto, el edificio en el que vas a levantar tu hospital no es uno de esos inteligentes, creados por los japoneses, que, controlados por un potente ordenador, hacen de todo sin necesidad de que haya una persona encargándose de ello.
Para que todo vaya sobre ruedas también deberás contratar trabajadores de toda índole, debiendo prestarle gran atención desde al más sencillo de los bedeles, hasta al más prestigioso de los neurocirujanos.
La recepcionista será la primera persona que necesitarás. Debe ser alguien cordial, simpático y agradable y si, además, es guapa, mejor



En la enfermería podrás tener a pacientes que precisen un diagnóstico más lento y concienzudo, o bien a aquellos recién salidos del quirófano, que necesiten estar unos días de descanso postoperatorio.



Cada vez que se produzca una urgencia, todos los enfermos serán trasladados al hospital en helicóptero, para evitar así los posibles atascos yendo en ambulancia.

¡DOCTOR, ESTAMOS PERDIENDO AL PACIENTE!



Esperemos que no tengamos que decir nunca esta frase, pero siempre va a existir ese riesgo necesario que conlleva la medicina. Antes de realizar cualquier intervención, ya sea mediante medicamento o quirúrgica, se te mostrará el tanto por ciento de probabilidades de éxito. Deberás ser tú el que asuma las responsabilidades. En el caso de que fallezca uno de tus clientes, aparecerá la muerte en persona, dispuesta para guiarle hasta una cálida habitación en el infierno, o en el mejor de los casos, se volverá semitransparente y con un lindo par de alitas se elevará hasta el séptimo cielo.

que mejor. Se encargará de atender y dar cita con los médicos de cabecera a todos los pacientes que entren en el edificio.

El bedel tendrá varias misiones. El mantenimiento de todas las máquinas del centro, desde una expendedora de bebidas, hasta las que forman parte del quirófano; regar las plantas para que tengan un sano color verde y le den algo de alegría a las frías paredes blancas del hospital; limpiar toda la suciedad que se pueda generar. Esto último es algo muy importante por varias razones. La primera por que has sido contratado por el Ministerio de Sanidad; la segunda, porque las bacterias podrían afectar negativamente a los pacientes, y la más importante, porque podrían cerrarte el hospital y acabar en la ruina y viviendo debajo de un puente.

El médico de cabecera es alguien que ha sido instruido medianamente en todas las especialidades de la Medicina. Se podrá encargar de la consulta, la sala de medicina general, inflatoterapia y laringología, entre otras muchas dentro de una larga lista.

El psicólogo, es el primer tipo de especialista. Se encargará en la sala al efecto de los casos mentales.

El investigador se pasará todo el día dentro de la sala de investigación tratando de mejorar todos los aspectos técnicos del hospital. De su eficiencia depende la calidad del centro.

Cuando tengas que realizar una intervención quirúrgica, tendrás que echar mano de los cirujanos. Necesitarás dos como mínimo en cada operación, por lo que son los más buscados.

Desde luego, absolutamente todos los especialistas pueden encargarse también de las instalaciones comunes anteriormente descritas.

LA SERIE "THEME" UN ÉXITO ROTUNDO

Los señores de Bullfrog han encontrado la gallina de los huevos de oro con esta serie de títulos. «Theme Hospital» es, hasta ahora, la última de todas ellas, y podemos decir que la más completa. Esperamos ansiosamente que aparezca un nuevo título con la palabra "Theme" al principio. ¿Quién sabe? ¿Tal vez, «Theme Micromanía»?

A partir de ahora la frase hecha de "Cariño, ¿por qué no jugamos a los médicos?" va a tener dos sentidos: el que todos conocemos, y otro, echarse una buena partida a «Theme Hospital».

C.F.M.



la enciclopedia del pop español

Mecano, El Último de la Fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza Invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop, Radio Futura, Los Secretos...Están todos y son más de 200

Son los más grandes grupos musicales de nuestra Edad de Oro, una época que difícilmente se repetirá y que está a tu alcance en un CD-ROM de verdadera antología.

600 Megas de información con cientos de fotografías, portadas, discografías y videoclips además de las entrevistas interactivas a los protagonistas de la movida.

PC-CDROM WINDOWS 4MB Compatible Windows'95/8MB



"La Edad de Oro del Pop Español es un producto de gran calidad en el que se ha cuidado con especial atención su aspecto gráfico" CD-ROM TODAY





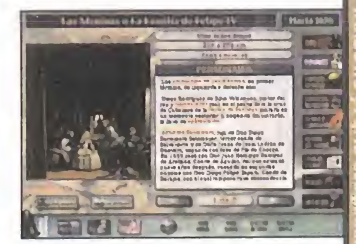
colección el museo virtual Velazquez 1.5

Visita virtual a las salas de Velázquez, con un estudio a fondo de las cincuenta mejores obras del pintor: líneas de composición, técnica, fuentesde inspiración, contexto histórico, tema, detalles, ampliaciones...

Línea de tiempo con los principales hechos culturales, históricos y biográficos del genial sevillano.

Más de 500 páginas de texto, 600 fotografías a toda pantalla, 2 horas de locución, 1.300 hipertextos, 30 minutos de música de la época, más de 25 minutos de vídeo...

PC-CDROM WINDOWS 3.1 4MB Compatible Windows'95/8MB



"La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir" EL MUNDO
Premio PCACTUAL'95 "Mejor CD-ROM del año"

CD-ROM Por solo 4.950



colección el museo virtual Goya

Visita virtual a las salas de Goya. Cincuenta fichas con un completo estudio de las mejores obras del pintor: líneas de composición, técnica,fuentes de inspiración, contexto histórico, tema, detalles, ampliaciones...

Línea de tiempo, el estilo y la técnica del genial aragonés, el test "Goyaquiz".

La obra se completa con un segundo CD "Goya en la Biblioteca Nacional", con los más de 270 grabados de Goya en la colección de la BN.

Más de 500 páginas de texto, 630 fotografías a toda pantalla, 2 horas de locución, más de 1.500 hipertextos, una hora de música de la época, vídeo...

doble PC-CDROM WINDOWS 3.1 4MB Compatible Windows'95/8MB



"Un producto de altísima calidad que le permitirá conocer en profundidad todas las obras de Goya" Producto 5 estrellas PCWORLD

doble CD-ROM Por solo 4.950



la primera película interactiva producida en España

Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España.

De la máquina recreativa a tu PC.

Un Western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste.

Una auténtica producción cinematográfica, dirigida por Enrique Urbizu, con actores reales digitalizados.

Vivirás situaciones que pondrán a prueba tu inteligencia, sangre fría y buen humor.

Desenfunda rápido, apunta bien y dispara.

DINAMIC MULTIMEDIA Película interactiva

PC-CDROM DOS/4MB WINDOWS 4MB Compatible Windows'95/8MB



"Los Justicieros tiene una de las mejores relaciones calidad - precio del género" EL PAÍS
Premio PCWORLD'96 "Mejor desarrollo de software español"

CD-ROM Por solo 2.995



decídete por

Calentad motores

Oculta bajo los cimientos de la gran ciudad, entre brumas pálidas y olor a humedad, se encuentra la entrada secreta de "El Club de la Aventura". Sólo los iniciados conocen el pasadizo que... pero, un momento. ¿Qué es esa cola que parte de la puerta blindada? ¿De dónde ha salido tanta gente?

No puede ser. Pero sí, no hay ninguna duda. ¡Son aventureros! Desde aquí puedo distinguir algunos sombreros de ala ancha, dos gabardinas detectivescas, tres o cuatro patas de palo, y los inevitables atuendos de mago. "¿Hasta dónde llega la cola?", le pregunto a un colega vestido con un traje espacial. "No lo sé, yo la perdí de vista cuando comenzó a dar la vuelta al estadio". Vaya por Dios. "¿Queréis dispersaros, insensatos? ¡Se supone que esto es una entrada secreta!", grito a la multitud. "¡Y un carajo!", responden a coro los más cercanos. "Nos han dicho que hoy se van a solucionar muchos atascos, y no nos moveremos de aquí hasta comprobar si son los nuestros". "Está bien, está bien. Id pasando ordenadamente. Nos acomodaremos como mejor podamos".

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA***, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: ***clubaventura.micromania@hobbypress.es***

EL PREÁMBULO

Antes de comenzar a escuchar las incontables variaciones a la tan manida reacción: "¡Cómo no se me habría ocurrido antes!", dejadme dar un breve repaso a la actualidad aventurera. Por fin, dos de los títulos más esperados, «MundoDisco II» y «Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!», ya se encuentran en las tiendas. Los dos vienen a engrosar la lista de las aventuras basadas en los dibujos animados, que tanta aceptación están teniendo, siendo además su punto más destacable, pues tanto los gráficos como las animaciones, en ambos casos, son impresionantes. «MundoDisco II» conserva todos los puntos álgidos de su primera parte –una historia descabellada e irresistible, decenas de acertijos, y varias semanas de juego continuado para resolverlos–, superando sus puntos débiles –el fallo en algunas de las animaciones, y la extrema dificultad–, ya que los rompecabezas son mucho más lógicos, y se ofrecen numerosas pistas. Aún así, la dificultad sigue siendo alta. En cualquier caso, una adquisición imprescindible: sólo la canción que interpreta la Muerte vale el precio del juego.

«Larry 7», por contra, cojea un poco en la sucesión de historias que dan lugar al argumento –un concurso en un crucero de lujo–, pero sigue aportando las mismas situaciones estrafalarias, los divertidos puzzles, y el sexo implícito, que han convertido a la serie en clásica dentro del mundo de las aventuras.

Otras sorpresas recientemente anunciadas son «Titanic: An Adventure Out of Time», de Philips, y «Noir», desarrollada por los creadores de la saga de «DarkSeed», Cyberdreams. «Titanic» nos invita a controlar el destino de un espía británico embarcado en el mítico Titanic, en busca de un misterioso pergamino. Sólo nuestra pericia conseguirá que complete su misión, y además sea uno de los pocos supervivientes del hundimiento. Con unos gráficos del estilo de «The 7Th Guest», el paso de los años se deja sentir en la posibilidad de desplazarnos libremente por los escenarios, al más puro estilo «Doom». Estamos, pues, ante una aventura que realmente promete. «Noir», por su parte, es el experimento más arriesgado de Cyberdreams, ya que para ambientar esta aventura de detectives han utilizado más de 1.600 fotografías de los años 40, en blanco y negro. De todas maneras, tal como quedó demostrado con la película de Spielberg «La Lista de Schindler», lo importante no es la forma, sino el contenido. Veremos lo que da de sí.

VUESTRO TURNO

El momento tan esperado por todos por fin ha llegado. Es la primera vez en mucho tiempo que disponemos de suficiente espacio para ayudar a un buen puñado de "sufridores" en apuros. Sin más dilación, vamos a dejar que hagan su presentación.

Los primeros en tomar la palabra son un par de aventureros que tienen una interesante información que compartir con todos los miembros del Club. Víctor Julián Díez, alias "Pikolin", de Zaragoza, os invita a jugar a una interesante aventura conversacional, llamada «Khrooon», a través de Internet. La dirección Telnet es la siguiente: **khrooon.glops.com 4000**.

Por fin, dos de los títulos más esperados por todos nosotros, «MundoDisco II» y «Larry 7», se encuentran ya a la venta







Según el propio Víctor, "lo malo de este juego es que puede enviciar demasiado", así que estáis avisados. Por su parte, Antonio Álvarez, alias "El Gran Toni The Guard", os recomienda que visitéis un grupo de News dedicado a las aventuras gráficas en castellano, donde podréis escuchar interesantes opiniones, así como aportar la vuestra. Su dirección: **es.rec.juegos.comp.aventuras.** Pasamos así a saludar a Germán Echezarreta, de Soto de la Marina (Cantabria). Germán tiene problemas para convertirse en caballero de la Tabla Redonda, ya que no puede entrar en la cueva del dragón, en «Chronicles of the Sword». Tal como descubrirás tú mismo, amigo Germán, no es un dragón, sino el último ejemplar de Triceratops, y puedes imitar su rugido utilizando el cuerno que reposa en una de las habitaciones del laberinto de la fuente de Ginebra. Si todavía tienes tiempo y energías para reencarnarte en uno de los oscuros personajes de «Bureau 13», entonces te interesará saber que no es necesario entrar en la habitación del hospital vigilada por el policía. El hielo seco es tu único objetivo. Si la caja fuerte a la que te refieres es la de la oficina de Ted Simpson, entonces pulsa el botón rojo de la mesa para abrir los paneles secretos. Las pilas del control remoto las puedes sacar del detector de humo de la pared. Para abrir la caja, tienes que encontrar una cinta de vídeo con la voz de Ted, que se encuentra en la oficina de seguridad. Por último, aquí tienes ordenada, de mejor a peor, la lista de juegos que incluyes, según mi humilde opinión: «Ecstatica», «Time Commando», «Alien Odissey», «Kingdom O'Magic» y «Touchè». Te hago notar que sólo los dos últimos son aventuras gráficas. Como puedes ver, tu carta no ha terminado en la papelera.

Tras despedirnos de Germán, damos un "pequeño" salto de varios cientos de Kilómetros, para ayudar a Santiago Giménez, de Ayora (Valencia), que se ha unido a Roger Wilco, con la intención de salvar la galaxia por quinta vez, en el correspondiente capítulo de «Space Quest». Santiago va por buen camino, ya que ha descubierto que debe ocultar su nave para acercarse a la Goliath, pero para eso necesita el dispositivo de ocultamiento de la nave de W-D40, que se encuentra en el planeta Kiz Urazgubi (KU). Cuando ya lo tengas, el propio W-D40 y Cliffy te dirán cuando ocultarla. Puedes acercarte a la Goliath utilizando el EVA. ¡Ánimo, que «Space Quest VI» te está esperando! Si es que sabes inglés, claro...

Otro nuevo paseo por la geografía nacional nos lleva hasta Jaén, lugar de residencia de José Carlos Moreno. A este aventurero lo que le va son los mitos de los dioses primigenios de Lovecraft, excelentemente representados en «Prisoner of Ice». La clave para salir del submarino se encuentra en la sala de torpedos, a la que puedes acceder restableciendo la corriente eléctrica. Para eso, abre la caja eléctrica que hay en el puente con el hacha, y pulsa los botones para redirigir la corriente, hasta que vuelva la luz. Una vez en la sala de torpedos, manipula las dos ruedas de forma adecuada, y así eliminarás el agua. De nada.

El siguiente en la cola es José Alejandro Solís, de Algorta (Vizcaya). ¿Hemos llegado a tiempo para evitar que te ingresen en un manicomio? Si es así, entonces podrás terminarte tranquilamente los prehistóricos «Larry 2» y «Larry 3», pues aquí llega la solución a tus desvelos. En el primer juego, para salir del barco, tienes que ir al puente de mando y teclear "LOOK AT SWITCHES". Seguidamente, teclea "FLIP SWITCH", y corre hacia los botes salvavidas. Tres palabras más, "GET IN BOAT", te ayudarán a escapar de allí. En «Larry







3», si quieres conseguir el contrato de Cherri, tienes que ir a la oficina donde residen los abogados Dewey, Cheatem y Howe –cerca del Chip'N Dale–, y pedir el divorcio –"ASK FOR DIVORCE"–. Al cabo de un rato, Roger lo tendrá preparado. Para entrar en Fat City necesitas el carnet que te proporcionan los mismos abogados, tras entregar el contrato a Cherri, bailar, dar el dinero a Roger –sin cambiarte de ropa–, y hablar con Suzi Cheatem. El carnet se encuentra entre los papeles de divorcio que te entregará el mencionado Roger tras un par de visitas. ¿Satisfecho? Mejor que así sea, porque aún nos quedan un par de dudas metafísicas por resolver.

Y qué mejor forma de terminar con la primera, que demostrar a Jorge Rodríguez, de Sevilla, el perfecto funcionamiento del correo electrónico de El Club de la Aventura, respondiendo a su duda sobre la calidad de la versión PC de «Broken Sword», en relación a la de PlayStation. Buena pregunta. Para otro tipo de programas es posible que una consola de última generación sea mejor que un PC, pero tratándose de aventuras gráficas no hay color. En el caso de «Broken Sword» la versión PC tiene mayor resolución, no hay que esperar tanto para cargar las pantallas, gracias al uso del disco duro, y el manejo con ratón es mucho más cómodo que con un simple pad. Aún así, los poseedores de la mencionada consola pueden disfrutar de una gran conversión.

Otro que puede dormir tranquilo esta noche es Samuel Risquez, de Molins de Rei, (Barcelona). En efecto, puedo asegurarte, amigo Samuel, que todas, ABSOLUTAMENTE TODAS las cartas y todos los "e-mails" que llegan a El Club de la Aventura son leídos, ordenados y almacenados para responderlos con la mayor brevedad posible. Por falta de espacio, es imposible publicar todos, pero intentamos dar respuesta al mayor número posible, aunque hayan pasado varios meses. Igualmente aprovecho la ocasión para repetiros que ni las cartas ni los "e-mails" serán respondidos personalmente, ya que se necesitarían varias personas escribiendo las veinticuatro horas al día, para satisfacer a todo el mundo. Tened un poco de paciencia, y contentaros con saber que todas las cartas tienen las mismas posibilidades de ser contestadas.

Sólo tengo concedidas un par de líneas más para poder despedirme, así que os emplazo a la nueva reunión que se celebrará dentro de treinta días. Mientras tanto, sed felices. Aventuras no os van a faltar para conseguirlo.

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

¡Hay que ver como está el patio! La anarquía sigue reinando en la lista de Las Mejores del Momento... ¡Y nos encanta! Títulos que se habían asentado en los últimos meses, han desaparecido súbitamente, relevados por novedades del estilo de «Fable». Los puestos de honor, sin embargo, siguen copados por los siempre incombustibles «The Dig» e «Indiana Jones Atlantis».

Las mejores del momento

The Dig
Broken Sword
Simon the Sorcerer II
MundoDisco
Fable

Top 5

- Indiana Jones Atlantis
- Monkey Island II
- Monkey Island
- Day of the Tentacle
- MundoDisco

sumario

Punto de mira

Este mes, la cantidad de diferentes títulos que han salido al mercado es enorme, pero son, sobre todo, los simuladores los que se llevan el gato al agua. Primero, los deportivos que aparecen con «POD», «Moto Racer» y «Test Drive Off Road» a la cabeza, siendo el primero de ellos pionero por utilizar la tecnología MMX. Por otro lado, los de vuelo, con «Super EF 2000» para Windows 95.
Todos encontraréis algo que os llamará la atención por muy variados que sean vuestros gustos, y nada mejor que mirar en las páginas siguientes.

98 THE CITY OF LOST CHILDREN (PC CD)

Basado en una película de gran éxito, este título, que sigue los esquemas de programación de juegos como la saga «Alone in the Dark», tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los número uno de la temporada venidera.



102 LOST VIKINGS 2 (PC CD)

Tomator vuelve a la carga con más fuerza que nunca para vengarse de los tres astutos vikingos. ¿Querrás ayudar al trío protagonista en la segunda parte de uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos?



104 POD (PC CD)

Uno de los primeros juegos que utilizan la tecnología MMX. Participa en una mortal carrera de coches en la que el premio es un pasaje para escapar de un mundo al borde del cataclismo. ¿Conseguirás llegar el primero y escapar del desastre que amenaza IO?



108 MOTO RACER (PC CD)

Uno de los simuladores deportivos más reales de la historia del software lúdico. La posibilidad de elegir entre motos de trial o de carreras también lo convierten en uno de los más completos. Recomendado para los adictos a la velocidad.



120 SUPER EF 2000 (PC CD)

La versión para Windows 95 del simulador de vuelo más aclamado del momento. A las numerosas opciones que ya existían, se han unido otras nuevas como un editor de escenarios y campañas.



COOL BOARDERS

SALTOS EN LA NIEVE

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Sony ha venido en lanzar en los últimos meses juegos en que la originalidad fuera el punto más llamativo del producto en cuestión. Y ese es el caso de «Cool Boarders», un título que nos propone lanzarnos a tumba abierta por montañas nevadas, manejando una de las cada vez más populares "snowboards", participando en diversas competiciones y dedicándonos a hacer cabriolas sin cesar. Pero, sin embargo, no acaba de convencer, ante cierta tendencia a la rutina y repetición de acciones. Bueno para un rato, pero algo aburrido a la larga.



GOLDEN COLLECTION 2

PARA TODOS LOS GUSTOS

UBI SOFT
Disponible: **PC CD**
RECOPILACIÓN

Una muy interesante recopilación de diez títulos, donde es posible encontrar juegos de la calidad de «Subwar 2050», «Transport Tycoon» o «Steel Panthers».
Podríamos considerarlo como un paquete muy recomendable para todo tipo de usuarios, especialmente aquellos que acaben de entrar en el mundo del PC, y no hayan tenido oportunidad de disfrutar de algunos de estos títulos. Simulación, arcade, estrategia, lucha... un abanico de posibilidades amplio, que no conviene dejar pasar, tanto si se es un coleccionista ávido de buenos títulos, como si se quiere poseer un buen "pack".



L.A. Blaster

Destrucción sobre ruedas





CRYO
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Los Ángeles, año 2.048. Los mutantes han invadido la ciudad disfrazados de humanos y nuestra cruda misión es acabar con todos ellos. Su único punto débil consiste en la excesiva dependencia que tienen con su líder, Nolan, sin el cual no podrían sobrevivir.
El objetivo, por tanto, es claro: la caza de Nolan. Las calles están tomadas, pero tú, tu coche y un buen puñado de armas os encargaréis de avanzar sin compasión hasta llegar al cuartel general. Con esta presentación, no excesivamente original, nos llega la nueva creación de Cryo, un arcade reservado para los más duros del lugar.
Además de conducir el coche por carreteras infectadas de enemigos, deberemos manejar a destajo las armas contra estos sin olvidarnos de recoger por el camino un mayor poder de destrucción.
Una característica importante, que llama la atención desde la primera partida que nos achamos, es su endiablado nivel de dificultad, que garantiza quebraderos de cabeza incluso a aquellos cuyos joysticks sean un apéndice más de su cuerpo.
Unos gráficos en VGA o SVGA –según la máquina que poseamos– que cumplen su cometido sin más y un sonido de guitarras eléctricas que crea el ambiente callejero idóneo, dan vida a «L.A. Blaster», un programa entretenido, que hubiera sido excelente hace algún tiempo, pero que ahora, vista la competencia que existe en el mercado del videojuego, no da para tanto. Quizá Cryo debería haber tenido en cuenta la gran competencia existente hoy día, y debería haberse esmerado un poco más por conseguir un producto que hiciera frente a esa competencia. Claro está que, teniendo en cuenta su rebajado precio de venta, puede ser un programa a tener en cuenta dentro del género de los arcades.

J.J.V.

65

Power Rangers Zeo vs

A por los cristal

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PLATAFORMAS

Zordon llega a la tierra por un complicado motivo. Los malvados mutantes amenazan con destruir el planeta y él tiene que evitarlo. Desgraciadamente, se encuentra imposibilitado por estar en el interior de una burbuja, así que elige a cinco muchachos, a los que les otorga unos trajes biónicos, con poderes especiales, que les convierten en los paladines de la justicia, los Power Rangers.
Con el género de los arcades de plataformas como base, los más jóvenes de la casa van a

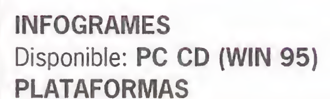
Los Pitufos

Cien duendecillos azulados





INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PLATAFORMAS



Con la serie de televisión nos hicieron pasar grandes ratos. Ahora que los cien pitufos están metidos en un juego para ordenador, la diversión puede ser indescriptible.
«Los pitufos» fue creado en un principio para Super Nintendo, consiguiendo así una gran aceptación entre el público y la crítica. De hecho, fue considerado como uno de los cartuchos que revolucionaron el género de los arcades de plataformas, por su calidad gráfica y sus movimientos.
Ahora, Infogrames ha hecho una conversión del mismo, que funciona exclusivamente bajo Windows 95, aprovechando perfectamente todas las posibilidades gráficas y sonoras de la plataforma de Microsoft.
Los pitufos se enfrentan a una complicada situación. Su eterno enemigo, Gárgamel, ha raptado a la mayoría de nuestros amigos azules para crear, con ellos como ingrediente principal, una poción que le convertirá en el brujo más poderoso del planeta. Únicamente se ha salvado el pitufo Fortachón, que estaba haciendo pesas en su gimnasio, y que ahora tendrá que lanzarse al rescate de sus hermanos de raza y así evitar la catástrofe que sobre ellos se cierne.
Nos encontramos ante un plataformas de toda la vida, en el que la habilidad a la hora de dar saltos precisos y esquivar a los enemigos es primordial. También harán acto de presencia los items de ayuda, típicos en este tipo de juegos: las hojas, que nos darán una vida extra cada vez que juntemos cien; las bayas, para recuperar energía; los pitufitos, que nos dan una vida directamente; y las estrellas, que suman bonos a nuestra puntuación.
El género de las plataformas es, junto con el de los matamarcianos, uno de los más antiguos y día tras día demuestra que no va a morir. Prueba de ello son los numerosísimos títulos que aparecen continuamente.

C.F.M.

76

the Machine Empire

del poder

tener la oportunidad de manejar a sus más queridos héroes en esta difícil misión.
La fiebre de Power Rangers llega a los PCs, para alegría de los maniacos de este grupo de héroes.

C.F.M.

70





NAMCO MUSEUM VOL. 3

LA HISTORIA SIGUE SU CURSO

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION**
RECOPILACIÓN

Namco continúa revisando la historia –la del videojuego y, a la par, la suya propia– con la tercera edición de su «Namco Museum», en la que encontramos varios títulos que marcaron época en los antiguos salones arcade. «Pole Position II», «Ms Pac Man» o «Galaxian» son algunos de los títulos que nos encontramos en este CD, ideal para descubrir las bases sobre las que se asienta este mundillo del videojuego, o para los nostálgicos que piensan que cualquier tiempo pasado fue mejor.



BREAK POINT

FALTO DE ACCIÓN

OCEAN
Disponible: **PLAYSTATION**
DEPORTIVO

El tenis siempre da un juego estupendo para realizar un programa deportivo. No hay máquina dedicada a los videojuegos que no posea un buen puñado de títulos inspirados en él. «Break Point» ha llegado a unirse a la lista, para PlayStation, aunque no con demasiada fortuna. Se queda en el apartado de mediocre al no ofrecer nada innovador, original o llamativo, ni siquiera a nivel técnico. Se le puede considerar como entretenido, pero de Ocean y de PlayStation nos esperábamos algo más. El juego resultará apropiado para los incondicionales de los programas deportivos y, sobre todo, del tenis, pero a los que esperan realmente algo nuevo, les acabará defraudando.



Tintín en el Tíbet

Aventuras por doquier



INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ARCADE

Dada la popularidad del personaje de cómic que nos ocupa, es de esperar que de vez en cuando aparezca un juego basado en algunas de sus múltiples aventuras. En esta ocasión, Tintín y el capitán Haddock reciben noticias del accidente aéreo de un D.C.3 en el que viajaba su amigo Tchang. Inmediatamente, nuestro protagonista parte de viaje hacia el Tíbet para prestar su ayuda. El desarrollo comienza cuando el tren se detiene y Tintín decide seguir camino a pie.
Nos encontramos ante un programa muy en la línea de «Pitfall» en el que nuestro protagonista deberá esquivar objetos, correr, saltar, nadar, hablar con personajes, escalar y demás variadas acciones por las distintas fases de las que consta. Incluso en determinadas partes manejaremos simultáneamente a Tintín y al capitán Haddock, o deberemos resolver ciertas pruebas no tan relacionadas con el puro arcade.
Técnicamente, no está a la altura de lo requerido. Gráficos que no aprovechan las capacidades de la SVGA, sonido bastante simple –a no ser que se disponga de una tarjeta MIDI– y una jugabilidad que no compensa los puntos anteriores, convierten este programa en poco adecuado para personas exigentes. Quizá los pequeños de la casa sean los que vean con mejores ojos esta aventura.

J.J.V.

68

Super League Pro Rugby

La liga de los más duros

ALTERNATIVE SOFTWARE
Disponible: **PC CD**
DEPORTIVO



«Super League Pro Rugby» es un simulador deportivo basado en este deporte, fiel a los equipos e integrantes de los mismos, por lo que podrás hacer tu propia liga, con los clubes reales. Hasta aquí, parece un juego que se toma en serio el rugby, y así es, pero los programadores han querido hacerlo de una forma un poco desenfadada, dándole unos toques de humor, basados sobre todo en los gráficos. Todos personajes que forman parte de la acción han sido creados de manera caricaturesca, pudiendo en ocasiones provocarnos más de una sonrisa.

El rugby es un deporte creado a finales del siglo XIX en Inglaterra, lugar donde aún se sigue practicando, con más aceptación y devoción si cabe. Una de las características particulares del rugby es su rudeza, ya que a pesar de ser tan salvaje como el fútbol americano, los jugadores no tienen ningún tipo de protección, de ahí que sólamente los más fuertes, o los más locos, quieran formar parte de un equipo.





En un equipo, los delanteros deben ser los más fuertes, y aquí han sido representados como unos bestiajos calvos, con músculos por todas partes, mientras que los medios, que necesitan ser más rápidos para avanzar cuantas yardas puedan, son unos jugadores escuchimizados, pero que mueven las piernas como si fuesen máquinas.
«Super League Pro Rugby», nos trae a los ordenadores un deporte que, si bien no es muy practicado en nuestro país, sí llama la atención lo suficiente como gustar a un amplio sector del público.

C.F.M.

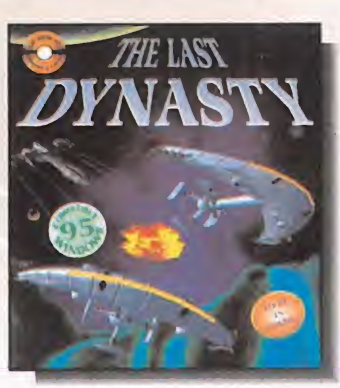


Sierra Originals

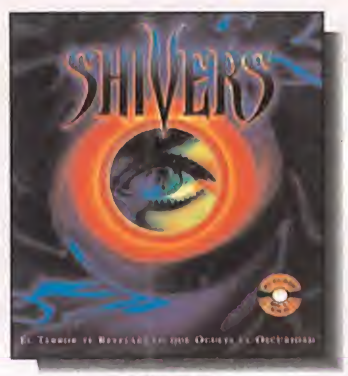
¡Grandes Éxitos a Precios Mágicos!



ALIEN LEGACY
Un alucinante juego de estrategia con gráficos impresionantes.



THE LAST DYNASTY
Una gran aventura con un sofisticado simulador de combate.



SHIVERS
El terror te revela lo que oculta la oscuridad.



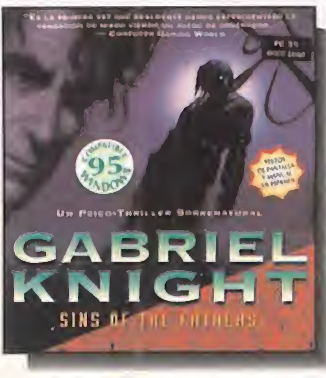
TORINS PASSAGE
Fascinante historia repleta de detalles cómicos y sorpresas.



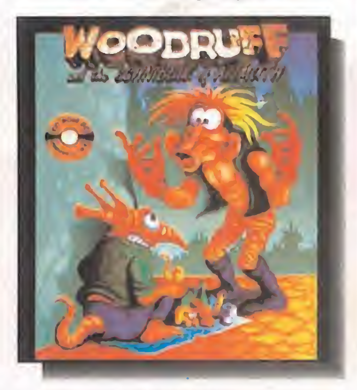
3-D ULTRA PINBALL
El pinball más rápido del espacio con unos increíbles gráficos.



KING'S QUEST VII
El Superventas en juegos de ordenador de todos los tiempos.



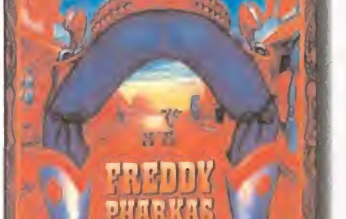
GABRIEL KNIGHT
Un psico-thriller sobrenatural para pasárselo de miedo.



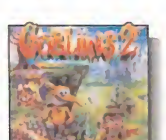
WOODRUFF
Una aventura interactiva de dibujos animados del tipo Tex Avery.



NASCAR RACING
El simulador de coches de carreras más premiado de los últimos años.



FREDDY PHARKAS
Una divertida historia del Oeste con un cowboy singular.















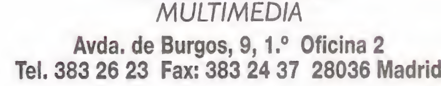


PARTICIPA EN NUESTRA HISTORIA POR MENOS DE 2000 PTS.
(Excepto Betrayal at Krondor)


COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA


SIERRA

Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.


Avda. de Burgos, 9, 1.º Oficina 2
Tel. 383 26 23 Fax: 383 24 37 28036 Madrid


FANTASTIC
magazine
Vive un
abril de impacto
con FANTASTIC
Este mes aullarás de placer
y gritarás de miedo junto a
Drew
Barrymore,
la protagonista de la cinta de
terror del año: "Scream".
Ray Liotta
es el más encantador de los psicópatas
que este mes invadirán las pantallas.
Woody Harrelson
te mostrará el camino para ser
el rey del porno americano.
Patricia Arquette
se multiplicará en la pantalla, entre
la perversión y la ingenuidad.
Neve Campbell
te demostrará por qué es
una de las chicas del
momento en USA, y
BUSH y U2
coparán el cotarro musical
del mes.
¿Podrás resistirlo?
Foto: Firooz Zahedi / CORDON PRESS S.L.

VUELVE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Por si alguien ha estado ausente del mundo del cine y la informática durante los últimos meses, he aquí la confirmación de uno de los datos de más rabiosa actualidad, aunque nada desconocida, en la práctica. 1997 es el año de Lucas. La todopoderosa multinacional dirigida por uno de los directores mimados de Hollywood, tiene la intención de dejar una marca indeleble en la historia del entretenimiento de finales del siglo XX. Éste es el año de la reedición de la trilogía más famosa de la historia del cine: «Star Wars». Pero es también el momento escogido por LucasArts, la filial del videojuego, para lanzar una acometida brutal sobre el mundo del software con un puñado de nuevos títulos con los que "comerse" buena parte del mercado. Por ello, creemos conveniente hacer un somero repaso a lo que ha sido, es y será el panorama de LucasFilm y LucasArts, para mayor gozo de los millones de seguidores de la epopeya estelar más increíble jamás contada.

EL AÑO DEL IMPERIO LUCAS

X WING

Ayuda a las fuerzas rebeldes



LUCASARTS
Disponible: **PC**
SIMULADOR/ARCADE
Fecha de lanzamiento: **ABRIL, 1.993**

Todos aquellos que llevamos en este mundillo cierto tiempo recordamos la aparición de este juego como todo un bombazo en el mercado. La calidad de este producto, bastante habitual por otra parte en las creaciones de LucasArts, denotaba el esfuerzo de todo un equipo, con Mr. Holland al frente, durante varios meses. Teniendo en cuenta que hablamos de una calidad siempre relativa al momento de su lanzamiento, el juego poseía unos gráficos sorprendentes, movimientos increíblemente suaves, escenas intermedias que dejaron extasiados a los fans más exigentes, múltiples vistas de la nave, variadas misiones –tanto de entrenamiento como de combate–, sonidos y melodías extraídos de la película y, en definitiva, todos los puntos necesarios para llegar a lo más alto.
Cabe también destacar que, aunque el nombre del juego sólo haga alusión al caza estrella de las fuerzas rebeldes, también será posible hacerse con los mandos de otros poderosos prototipos incluidos o añadidos posteriormente –por ejemplo, "B Wing"–. Desde luego, viendo la calidad del producto, no sería de extrañar que el número de incondicionales de la trilogía hubiese visto ampliado su número desde la aparición de «X Wing».
NOTA:
Reeditado en la colección "Los Clásicos de LucasArts", con un P.V.P. de 2.495 pts.



RETURN OF THE JEDI

Tercera y última, por ahora

DOMARK
Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, ATARI.**
ARCADE.
Fecha de lanzamiento: **FEBRERO, 1.989**

Terceras partes nunca fueron buenas, dice el refrán, y aunque en este caso no se puede aplicar en todo su contenido, sí que es cierto que este programa no pasará a la historia de la programación.
Espías rebeldes han informado de la visita del emperador a la Estrella de la Muerte –Death Star para los puristas–, y junto a él se encuentra Darth Vader, caballero Jedi atraído por el Reverso Tenebroso. Nuestro protagonista, el comandante rebelde Luke Skywalker, tendrá como misión acabar con la Estrella de la Muerte, pasando para ello por tres zonas bien diferenciadas: el bosque de Endor, aproximación al generador, y cercanías al reactor. En esta tercera y última parte se abandona el uso de gráficos vectoriales utilizado para las dos versiones anteriores y se emplean los habituales bitmaps en medio de un scroll diagonal por el cual vamos avanzando con nuestra moto-jet. Resumiendo, nos encontramos con un conjunto entretenido, pero que no llegó a cuajar excesivamente en su momento.

STAR WARS

Comienza la historia

DOMARK
Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD**
ARCADE

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... Quién hubiera imaginado que después de esta introducción se formaría una cultura tan fuerte relacionada con esta trilogía. Unos veinte años han pasado desde que los inolvidables Luke Skywalker y Darth Vader iniciaran sus andaduras en la gran pantalla. Pero aunque el tiempo transcurrido sea importante, el recuerdo sigue tan vivo que su inminente reestreno –con algunos cambios por medio– tiene asegurado el éxito mundial. Como ocurre generalmente en el mundo del videojuego, el cine ha sido fuente inagotable de recursos para la producción de software y «Star Wars» fue uno de los primeros en explotar el filón. Por aquellos tiempos, las máquinas en auge eran el Sinclair ZX Spectrum 48k y el Amstrad CPC –que tan buenos recuerdos nos traen–, que con sus limitados medios hicieron que esta primera conversión tuviera como base el uso de los ya desaparecidos gráficos vectoriales. El jugador asumía el control de una nave en medio de uno de los primeros entornos 3D con el objetivo de derrotar a las fuerzas del Imperio. Hacer referencia aquí a algunas características técnicas del programa sería como comentar un SEAT 600 en una revista especializada del siglo XXI, por lo que nos limitaremos a recordarlo como algo entrañable y novedoso –en su momento– de la historia del soft lúdico.

E D I C I O N

Star Wars™ Rebel Assault™

PC CD-ROM

El precursor de una saga increíble que tiene en el formato CD-ROM su soporte de juego indispensable. Una superproducción que combina con total perfección el argumento, los personajes y los ingenios de *La Guerra de las Galaxias*™, ofreciéndonos secuencias interactivas en las que el futuro de la Rebelión, sin ninguna duda, está en nuestras manos.

Incluye fragmentos de la banda sonora original de las tres películas, lo que proporciona un mayor realismo. Maravilloso.

Disponible ya.





Arcade multifase



Simulador de combate

¿Nunca te has preguntado qué siente un piloto rebelde cuándo se sube en su x-wing™, y-wing™, b-wing™ o a-wing™?

El programa, con su método de juego exclusivo, te sumerge en distintas misiones de ataque sobre objetivos Imperiales, protección de cargamentos y transportes rebeldes. Un simulador de combates espaciales que te hará recordar toda la gloria de la epopeya galáctica.

Disponible ya.

PC CD-ROM

X-Wing™ Star Wars™



Star Wars™ Rebel Assault II™

PC CD-ROM

Siempre segundas partes fueron mejores... si hablamos de la trilogía creada por George Lucas. En esta ocasión, y sobre dos CD-ROM, Rebel Assault 2™ nos propone luchar contra un renovado Imperio galáctico que ha conseguido desarrollar una tecnología que convierte en invisibles a todas sus naves. Con la friolera de 1.500 millones de pesetas de presupuesto es, sin duda, la mayor producción realizada desde la finalización del rodaje de *El Retorno del Jedi*: actores reales, escenarios, naves y músicas originales.

Disponible ya.





Arcade multifase

Star Wars™ Dark Forces™

PC CD-ROM

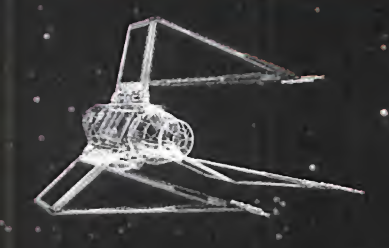
Una sabia mezcla de géneros que convierten el modo de juego de Doom II (arcades 3D en primera persona) en un desafío donde nuestra misión de infiltrado rebelde en los dominios del Imperio debe conducirnos a la victoria final. Un juego de espías trepidante, dinámico, gráficamente *STAR WARS*™ y ambientado con todos los efectos de sonido y músicas de la trilogía.

Disponible ya.





Arcade de acción





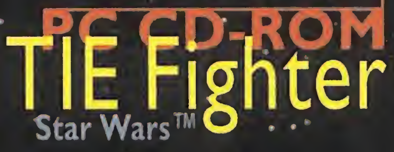
Simulador de combate

Por primera vez desde que *STAR WARS*™ puede ser jugado en casa, el usuario toma el papel de malo para intentar perpetuar el Imperio galáctico comandado por el tenebroso Emperador y su esbirro Darth Vader. Un simulador que nos ofrece la posibilidad de pilotar un TIE fighter™, o un TIE bomber™, en pos de la destrucción total de los molestos x-wing™ rebeldes.

Disponible ya.

PC CD-ROM

TIE Fighter™ Star Wars™



Star Wars™ X-Wing™ vs. TIE Fighter™
PC CD-ROM

Dos clásicos que se enfrentan obligatoriamente dentro de un juego que romperá, literalmente, todas las barreras de la diversión. ¿El motivo?: su opción de juego en red (local o Internet) entre diez jugadores, cinco rebeldes y otros tantos Imperiales.

Además de las nuevas opciones, el clásico regresa con mejores gráficos, efectos 3D y músicas.

Junio de 1997.

Star Wars™ Rebel Assault II™
PlayStation

Basado íntegramente en el juego de PC, la nueva versión PlayStation recoge lo mejor de su planteamiento y modos de juego para potenciarlos con todas las posibilidades técnicas de la plataforma de Sony.

De este modo, algunas fases han sido mejoradas con efectos 3D, mapeado de texturas y suaves movimientos que, en los niveles de combates espaciales, potencian aún más todo su esplendor.

Desde luego, no podrás encontrar un título de esta magnitud en consolas. Dos CD lo garantizan.

Abril de 1997.

Star Wars™ Dark Forces™


PlayStation

Una conversión muy esperada por los usuarios que no cuentan con un arcade de este tipo y calidad para sus máquinas. De nuevo, la combinación de arcade y estrategia, con misiones que completar, le diferencia de sus competidores. Además, cuenta con el apoyo galáctico de *STAR WARS™* para hacer soñar a más de uno con un próspero futuro como espía Rebelde.

Abril de 1997.


Simulador de combate


Arcade multifase


Arcade de acción


Aventuras de escritorio


Arcade de acción


Estrategia

Grandes dosis de aventura para un género muy original donde es posible disfrutar con un pequeño desafío mientras tomamos un café en la oficina... o en casa. Yoda Stories™, como Aventura de Escritorio™, es la conexión perfecta entre nuestro Windows 95 y el entorno mágico de la trilogía *STAR WARS™*.

Abril de 1997.

PC CD-ROM

Yoda Stories™
Star Wars™

La obligación de ser mejor que su predecesor le está convirtiendo en el título más esperado del año. Con él llegarán nuevos héroes y villanos, ciudades en las nubes e ingenios espaciales, para luchar dentro de increíbles fases de acción. Sin embargo, toda su esencia *STAR WARS™* se mantendrá intacta.

Jedi Knight™ es la culminación de una tecnología 3D que está cosechando éxitos inmensos en todo el mundo. Esperadísimo.

Septiembre de 1997.

PC CD-ROM

Jedi Knight™: Dark Forces II™
Star Wars™

La estrategia es un fenómeno que está cautivando a numerosos usuarios en todo el mundo. ¿Te imaginas poder conquistar todos los dominios del Imperio bajo un mismo mando Rebelde? Utiliza la inteligencia y tus dotes como estratega galáctico... y vence a tu adversario.

Septiembre de 1997.

PC CD-ROM

Star Wars Rebellion™

Una colaboración con más de doce años de historia...



Erbe Software

LucasArts™ Entertainment Company

ERBE



Desde 1984, año en el que ERBE Software fue constituida como tal, los productos lanzados por la compañía americana han supuesto una apuesta fiable de cara a un mercado que, siempre, ha sabido apreciarlos.

ERBE Software fue la primera compañía que apostó por la traducción de todos sus juegos, presentando, por primera vez, aventuras gráficas completamente en castellano. Este logro, realizado a finales de los ochenta, ha provocado que en la actualidad el lanzamiento de un producto no se contemple sin que exista una traducción previa tanto de textos como de voces.

Otrora conocida como Lucasfilm Games y nacida a la sombra del imperio creado por George Lucas con *STAR WARS*™, es, sin duda, el Rey Midas de las productoras de software.

Así, y a pesar de contar con los desarrollos cinematográficos de Indiana Jones™ y *La Guerra de las Galaxias*™, ha sabido rodearse de otro tipo de argumentos y personajes que han logrado, de algún modo, alcanzar niveles de glamour parecidos. Es el caso, por ejemplo, de los Monkey Island™, Maniac Mansion™, The Dig™ o Full Throttle™. Un gigante que tiene el mérito de convertir en oro todo aquello que fabrica.

ERBE Software. Méndez Álvaro nº57, 3pl. 28045 MADRID. Tel.: (91) 506 42 00 - Fax: (91) 528 83 63

LA GU
DE
GALA

TWENTIETH CEN
UNA
"L
MARK HAMI
PET

ESCRITA Y DIRIGIDA POR GEORGE LUCAS PRODUCIDA POR
PANAVISION ® PRINTS BY DELUXE ® TECHNICOL

LUCASFILM Ltd





MICRO manía

TIE FIGHTER

En el bando enemigo

LUCASARTS
Disponible: **PC**
SIMULADOR DE COMBATE
Fecha de lanzamiento: **AGOSTO, 1.994**





Empecemos diciendo que «TIE Fighter» no fue, completamente, un programa nuevo. Sus similitudes con «X-Wing» son claras, ya que la tarea de ambos es idéntica: pilotar nuestra nave espacial haciendo frente a todo lo que se ponga por delante en variadas misiones. Las diferencias empiezan a palparse en cuanto observamos que, esta vez, el bando al que pertenecemos es el liderado por Darth Vader.
El camino que LucasArts tomó al acometer la creación de este juego fue principalmente dirigido hacia la calidad técnica. Si «X Wing» fue para todos, o casi todos, un hito en la historia de los simuladores, «TIE Fighter» lo superó en cuanto a calidad técnica concierne. Claro está que la originalidad brilló por su ausencia, pero lo importante es que un juego entretenga, y como éste lo hace, se le pueden perdonar los demás pecados veniales. Los gráficos tienen mayor detalle y la técnica de sombreado "gouraud" proporciona, sobre todo a los cazas, un mayor realismo en sus colores, la velocidad y maniobrabilidad fueron mejoradas con respecto a su predecesor, del sonido mejor escucharlo que hablar y, las intros, habituales en este tipo de juegos, impactantes al máximo. Aunque el nombre del programa sólo haga referencia a una nave, no sólo ésta puede ser controlada; TIE avanzados, bombarderos y lanzaderas imperiales llenan los hangares esperando entrar en acción.
NOTA: Reeditado en la colección "Los Clásicos de LucasArts", con un P.V.P. de 2.495 pts.

REBEL ASSAULT II THE HIDDEN EMPIRE

Últimas tecnologías

LUCASARTS
Disponible: **PC CD**
ARCADE
Fecha de lanzamiento: **ENERO, 1996**



El tiempo pasa, y con él la tecnología. Lo que dos años atrás era lo más en el mundo de los videojuegos –«Rebel Assault»–, ahora no pasaría de ser un "buen" juego. Y es por esto que los chicos de Lucas decidieron retomar la clásica epopeya galáctica contra el Lado Oscuro e inventar una nueva aventura como excusa –aunque esta excusa convencerá a la mayoría–. Lo que en este título se nos ofrece, aunque no deja de ser más de lo mismo, es una nueva aventura protagonizada de nuevo por Rookie One y en la cual los programadores pusieron en práctica todos los conocimientos del momento. La acción gira en torno a un nuevo descubrimiento en el bando Imperial, consistente en un sistema que convierte en invisibles sus naves para los radares rebeldes. Consecuencia de esto es la desaparición de varios cazas –con pilotos incluidos– en el llamado "Triángulo de Dreighton" y la subsiguiente investigación exitosa por parte de las fuerzas rebeldes. Un total de quince fases –a bordo de naves, en el interior de bases, vuelos rasantes, etc.– albergarán el desarrollo de este nuevo episodio entre cuyas novedades cabe destacar el rodaje de nuevas escenas, con protagonistas reales de la saga, rodadas por un viejo conocido llamado Hal Barwood.
Es de suponer que la empresa de efectos especiales que posee el señor Lucas haya ayudado en algunos de los efectos especiales incorporados, y esta circunstancia se nota. Gráficos SVGA 640x400 –no disponibles en la versión anterior–, diferentes niveles de detalle, FMV de gran calidad, dificultad ajustada y muchos otros detalles por descubrir hacen que este juego mantenga la calidad de la primera parte.

REBEL ASSAULT

Batallas épicas

LUCASARTS
Disponible: **PC CD, MEGA CD**
ARCADE
Fecha de lanzamiento: **FEBRERO, 1.994**



Una de las batallas más importantes en la historia de la ciencia-ficción es, sin duda, la que enfrentó a las fuerzas rebeldes contra la estrella de la muerte. En este juego el papel que asumiremos es el que Luke Skywalker asumia en la trilogía; pasaremos de ser un simple aprendiz de piloto a pilotar los más avanzados cazas estelares. El camino para conseguirlo no es sencillo y es necesario atravesar un total de quince fases –"Chapters"–, alguno de las cuales subdivididas en varias escenas, para tener el permiso de pilotar una de las naves más avanzadas de la galaxia y parte del extranjero, el Ala-X. La mayoria de los escenarios de los que se compone el juego han sido digitalizados de la trilogía cinematográfica con lo que esto supone en cuanto a calidad.
La inmensa mayoria del desarrollo del juego transcurre dentro de una nave, aunque en ocasiones nuestro único medio de defensa consistirá en el querido sable láser. La cantidad de opciones disponibles hacen de este programa una joya –como suele ocurrir con la mayoria de creaciones de esta compañía– y su calidad técnica, como podréis suponer, fue de lo mejorcito en su momento; suaves movimientos, objetos 3D con ricas texturas, vídeo digital, banda sonora original de John Williams, adicción sin límite... Llegar a las últimas escenas de este juego es un reto, sin duda, reservado a los caballeros Jedi del siglo XX.
***NOTA:** Reeditado en la colección "Los Clásicos de LucasArts", con un P.V.P. de 2.495 pts.*



DARK FORCES

Acción en primera persona

LUCASARTS
Disponible: **PC CD Y MAC**
ARCADE
Fecha de lanzamiento: **ABRIL, 1.995**

Quién hubiera pensado que un juego como «Doom» tendria repercusión hasta en «La Guerra de las Galaxias», claro está que no en la película, sino en un juego de ordenador. Nos encontramos ante un juego de características similares al ya citado –de hecho, es el único juego basado en la trilogia que adopta este perspectiva de juego en todo su desarrollo–, aunque con una mayor componente de habilidad en el mismo. Aparte de tener que acabar con hordas de enemigos a base de puntería, nos encontramos con situaciones desconocidas hasta entonces en este tipo de juegos –saltar entre salientes, reptar por agujeros, luchar contra corrientes de agua...–. El juego como tal, no tiene un desarrollo y tema originales, pero sus aportaciones con respecto a programas precedentes son lo suficientemente significativas como para concederle un buen puesto entre los de su mismo género. Unos escenarios tan naturales como los de la propia película, una dificultad medida –aunque en ocasiones excesiva–, una calidad técnica que se aprecia en la suavidad de movimientos y una línea argumental bien cimentada hicieron de este juego un superventas a principios del año 95. Resumiendo: calidad, diversión y adicción para todo un clásico de nuestras estanterías. Solo queda repetir una de las frases mas oídas de la historia: "que la fuerza os acompañe".

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE LUCASARTS (V. II)

El tesoro más preciado

LUCASARTS
Disponible: **PC CD**
COMPILACIÓN

Posiblemente, una de las mejores ideas jamás concebidas por LucasArts para satisfacer a la legión millonaria de seguidores de «Star Wars», fue el reunir en un sólo paquete los mejores juegos inspirados en la saga, bajo el nombre genérico de «Los Archivos Secretos de LucasArts».
«TIE Fighter», «Rebel Assault», «Rebel Assault II» y una versión especial, reducida, de «Dark Forces» constituyen el reclamo perfecto para el amante de las aventuras espaciales. Casi una adquisición obligada de todos estos títulos para los coleccionistas, el conjunto es también una cita ineludible para todos aquellos que, por una razón u otra, aún no poseyeran alguno, o ninguno incluso, de estos programas. Además, su precio especial lo hace mucho más recomendable, así que ya no existe excusa para no dejarse atrapar por La Fuerza.

EMPIRE STRIKES BACK

Los gráficos vectoriales contraatacan

DOMARK
Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, ATARI, GAMEBOY ARCADE**
Fecha de lanzamiento:
NOVIEMBRE, 1.988

Si «Star Wars» supuso la primera incursión de la famosa trilogía en el mundo de los ordenadores, «Empire strikes back» -al igual que su película homónima- supuso su continuación. La base del juego seguia fiel a su precursor, siendo, de nuevo, basado en el uso de gráficos vectoriales. Constaba de cuatro fases escogidas de entre las existentes en la versión en celuloide y bien diferenciadas: ataque a los probots, ataque de los walkers, embestida de naves -casi igual que en «Star wars»- y tormenta de meteoritos. Su aparición en el mercado no introdujo ningún tipo de novedad, pero al igual que en la primera parte, el entretenimiento y mediana adicción hicieron de él simplemente un buen juego . Por aquellos tiempos empezaban a deslumbrar las nuevas máquinas con tecnología de 16 bits -Atari y Amiga- para las que empezaban a desarrollarse nuevos productos y «El Imperio Contraataca» fue uno de los elegidos para la conversión. De poco afortunada se puede calificar esta versión de 16 bits, pues sus diferencias con respecto a las de 8 bits eran infimas -tan sólo el sonido estaba a la altura-.
Acabar estas líneas invitando a probar el programa es algo complicado pues, excepto algunos nostálgicos que guarden sus viejas máquinas, pocos tendrán la oportunidad de revivir tiempos pasados. Por lo menos podremos deleitarnos con la próxima reedición de la película en la que al final Han Solo acaba..., mejor no contar el final por si algún despistado no se acuerda.

Con motivo de la celebración del 20 aniversario de la primera parte de la trilogía

Lucas estrena, actualizada, LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Veinte años después de que George Lucas rodara «La Guerra de las Galaxias» («Star Wars», 1.977) —primera parte de una trilogía completada hasta la fecha con «El Imperio Contraataca» («The Empires Strikes Back», 1.980) y «El Retorno del Jedi» («Return of the Jedi», 1.983)—, se estrena en todo el mundo una versión revisada de estos tres filmes que revolucionaron el género de la ciencia-ficción.

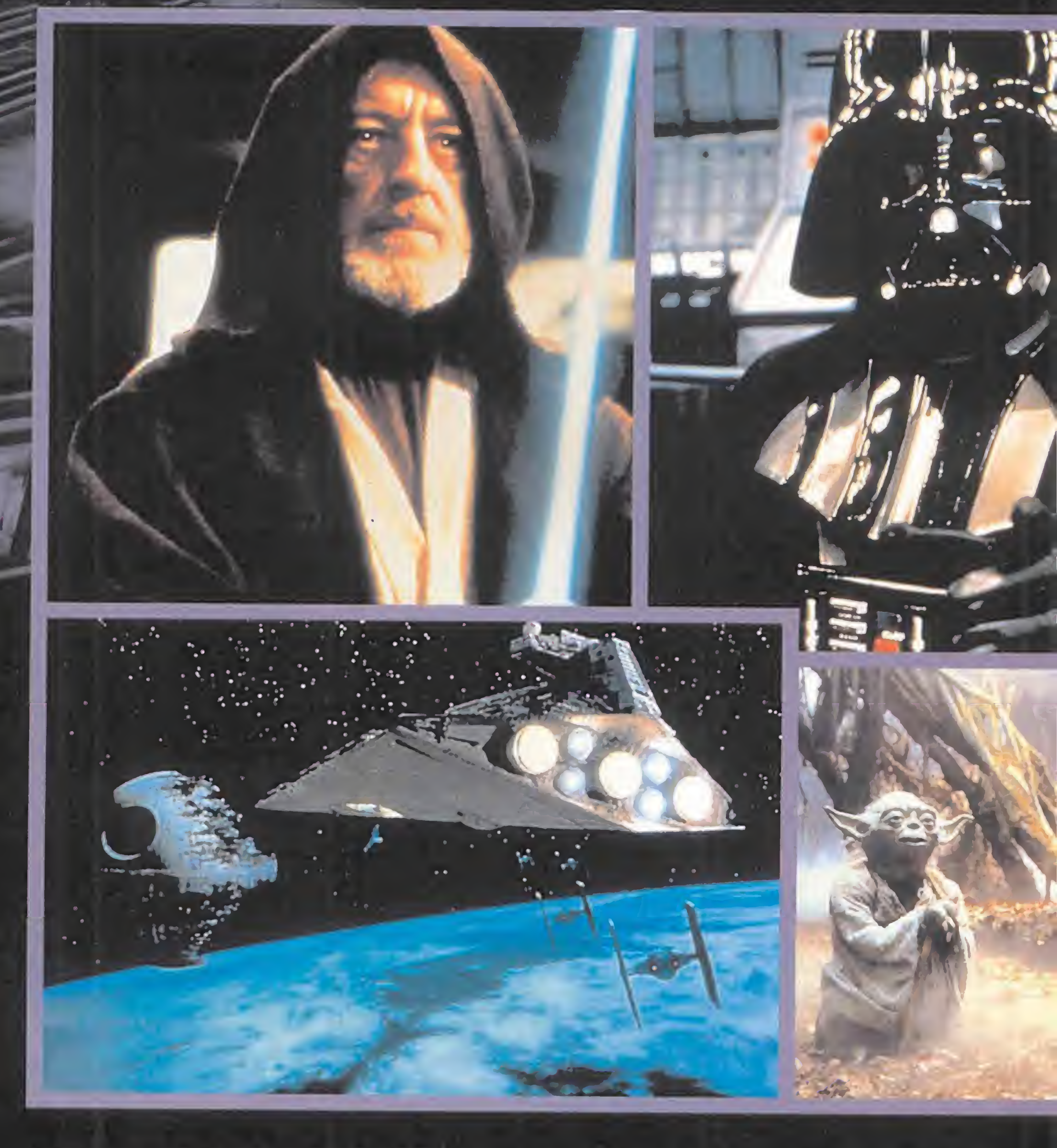
Dos décadas, al menos en el final del siglo XX, son demasiados años como para pensar que los avances técnicos no hayan pasado factura cronológica a una serie como la de «La Guerra de las Galaxias», que basa una gran parte de su atractivo en la eficaz y reiterada utilización de los efectos especiales.

EDICION ESPECIAL
TRILOGIA LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

NUEVAS ESCENAS, NUEVOS PERSONAJES..., MÁS MODERNIDAD

Su creador, George Lucas, lo sabe, y, por ello, para conmemorar el veinte aniversario del nacimiento de la saga —y, de paso, para que sea rentable el importante apoyo promocional que acompaña el festejo— decidió mejorar el original sin que perdiera sus raíces. Los habituales círculos bien informados de Hollywood ya han adelantado en forma de rumor que Lucas pretende rodar en los próximos años las continuaciones del serial cinematográfico —nueve largometrajes comprendía el proyecto imaginado inicialmente por la mente del realizador—, pero de momento los "starwars-adictos" deberán conformarse con esta revisión modernizada.
Además, en el laborioso proceso de elaboración de cualquier película —y mucho más en las muy complejas tres que nos ocupan— siempre hay elementos que se quedan en el tintero —léase en las mayoría de las ocasiones "las tijeras del montador"— por culpa de condicionantes tan variados como la falta de presupuesto, la necesidad de ajustarse a minutajes convencionales —la hora y media fatídica que causa más estragos en la labor creativa que los propios censores—, rodajes fallidos de escenas, prisas para llegar a tiempo al calendario previsto, etcétera, etcétera.
Estos elementos y el propio sentido autocrítico de Lucas han propiciado la restauración de escenas de las películas que el paso del tiempo había deteriorado en la cinta original y la modernización de otras. Así, la famosa batalla final de Yavin con que finaliza la primera parte de la trilogía —revolucionaria para la época, como es ►

Resulta curioso que una de las señas de identidad de «La Guerra de las Galaxias», la imaginativa utilización de los efectos especiales, constituyera en su día uno de los argumentos favoritos de sus numerosos descalificadores



fácil comprobar en las hemerotecas por lo que sobre ella se escribió veinte años ha—, hoy resulta anticuada, y por eso se ha vuelto a rodar sustituyendo maquetas mecánicas por otras generadas por ordenador. Lo mismo ocurre con la secuencia que transcurre en el desierto de Tatoine, ahora más espectacular gracias a que se le han añadido tropas de asalto, dewbacks, scurriers y el Ronto ; o con un más vivaz y bullicioso puerto espacial de Mos Eisley, que incluye nuevas ilustraciones y criaturas, amén de un Jabba el Hut, también creado con ordenador, que conoce al héroe Han Solo.

Tampoco faltan las novedades en «El Imperio Contraataca» —nuevos edificios y tomas de la Ciudad de Las Nubes, o una más emocionante escena de Luke capturado en la cueva de hielo en Hoth con un Wampa que gana protagonismo— y en el «El Retorno del Jedi» —el baile en el palacio de Jabba se parece más a los clásicos números musicales de Hollywood como consecuencia de la introducción de nuevos personajes, orquestación y danzantes—. Sin duda, el equipo de producción de Industrial, Light & Magic —siempre a la última si de creación de efectos especiales cinematográficos se trata— se ha ganado su sueldo con creces.

EL NACIMIENTO DE UNA ÉPOCA EN LA CIENCIA FICCIÓN

Vista la saga con la perspectiva del tiempo, resulta curioso que una de las señas de identidad de «La Guerra de las Galaxias», la imaginativa utilización de los efectos especiales, constituyera en su día —aún queda algún recalcitrante suelto que mantiene la tesis— uno de los argumentos favoritos de sus numerosos descalificadores. Sirva como muestra el siguiente párrafo extraído al azar de la «Gran Historia Ilustrada del Cine» editada por Sarpe: "Alarde de efectos especiales (...). Es una película pedante y carece de hilo argumental que le confiera la mínima solidez". Claro que no todos los críticos fueron tan malignos, y Juan Tebar, por ejemplo, escribió en la «Historia del Cine» de "Diario 16" que era "la más divertida, a nuestro entender, de todas las películas de ciencia ficción de los últimos años". Los gustos del público coincidieron con los de éste último; en su día la primera parte fue, por goleada, el filme que más recaudó en taquilla de la historia, y algunos personajes secundarios, como los ewoks, se convirtieron en protagonistas de su propio programa de televisión.

La trascendencia de la serie no se quedó reducida al simple aspecto mercantil; creó escuela en la ciencia ficción cinematográfica y, amén de provocar numerosas secuelas se serie M sólo aptas para masoquistas inasequibles al desaliento, sus influencias —especialmente en el protagonismo otorgado a los efectos especiales y en la utilización del humor— han inspirado buena parte de la producción del género en los ochenta y en los noventa.

LA INSPIRACIÓN ESTÁ EN LOS CLÁSICOS

Al principio, George Lucas sólo quería rememorar las experiencias de su niñez, los sueños y aventuras vividos con las andanzas de personajes como Flash Gordon y adaptarlos a los tiempos modernos. Se trataba de llevar a la pantalla mundos imposibles, hazañas de héroes sin par y guerras entre buenos y malos sin afán de trascender, sin truculencias ni tormentas psicológicas —pese a todo, y por alucinante que parezca, en alguna ocasión se han encontrado paralelismos entre algunas de las "criaturas galácticas" y los tipos que aparecen en los pedantes y casi siempre aburridos filmes de Bergman—. El elevado




La famosa batalla final de Yavin con que finaliza la primera parte de la trilogía, hoy resulta anticuada, y por ello se ha vuelto a rodar sustituyendo maquetas mecánicas por otras generadas por ordenador




Se trataba de llevar a la pantalla mundos imposibles, hazañas de héroes sin par y guerras entre buenos y malos sin afán de trascender, sin truculencias ni tormentas psicológicas

coste que le suponía compensar económicamente a los poseedores de los derechos del citado Flash Gordon, le "obligó" a utilizar su cabecita y a inventarse a Luke Skywalker, la princesa Leia, Han Solo, Obi-Wan Kenobi, R2D2, C3Po, los ewoks y la larguísima lista de personajes, robots, criaturas varias y mundos sorprendentes que aparecen en «La Guerra de las Galaxias». Un numeroso casting con actores como Harrison Ford, Mark Hamill, Carrie Fisher, Alec Guinness o Peter Cushing —casi todos hoy muy cotizados—; la eficaz música de un siempre profesional John Williams; y, por supuesto, los efectos especiales, dieron forma a un proyecto en el que demasiados visionarios no creyeron en un primer momento. Después vendrían los Óscar, los récords de taquilla... y los donde dije Diego, digo: ya lo decía yo.

Para entonces medio mundo se había emocionado con la odisea del héroe intergaláctico Luke Sywalker y sus amigos humanos y cibernéticos, presentados en «La Guerra de las Galaxias». Con el romance entre Han Solo y la princesa Leia, la educación cósmica de Luke a cargo de Yoda, o los peligros de una alianza con el sospechoso oportunismo de Lando Calrissian, en «El Imperio Contraataca» y con el grupo de camaradas unido para combatir el mal de Deathstar, en «El Retorno del Jedi».

Con la primera parte de la trilogía nacía un nuevo concepto de entender la ciencia ficción cinematográfica —no es casual que también date de 1.977 «Encuentros en la Tercera Fase» del amigo de Lucas, Steven Spielberg—, con antecedentes en el «2001. Odisea en el Espacio» de Stanley Kubrick —la forma de emplear la música con tintes clásicos, los vuelos de las naves espaciales...—. Uno y otro mundo se separaron al optar Lucas por dotar al guión y a los personajes de un toque infantil, falso o no es otra cuestión, en el que también coincide con el citado Steven Spielberg.

En «El Imperio Contraataca» y en «El Retorno del Jedi» George Lucas encomendaría las tareas de dirección a Irvin Kershner y Richard Marquand, respectivamente, pero en todo momento mantendría el control absoluto de ambas producciones. En ningún caso se perderían las claves que dan unidad a la serie: ni el humor que separa las escenas de acción inspirado en el de los clásicos —por ejemplo, los paralelismos entre los robots protagonistas y la pareja que formaron Stan Laurel y Oliver Hardy, el Gordo y el Flaco, son algo más que una simple coincidencia—, ni esos héroes y villanos tan linealmente héroes o villanos —tantas veces vistos con otras ropas en las películas de piratas o de capa y espada—, ni la aventura entendida como un viaje interminable a lo desconocido —exploración de mundos hostiles tan recurrente en el western—.

En realidad es cierto que la trilogía de «La Guerra de las Galaxias» no inventó nada nuevo, pero supo actualizar lo que se había quedado viejo para despertar la imaginación de niños y grandes.

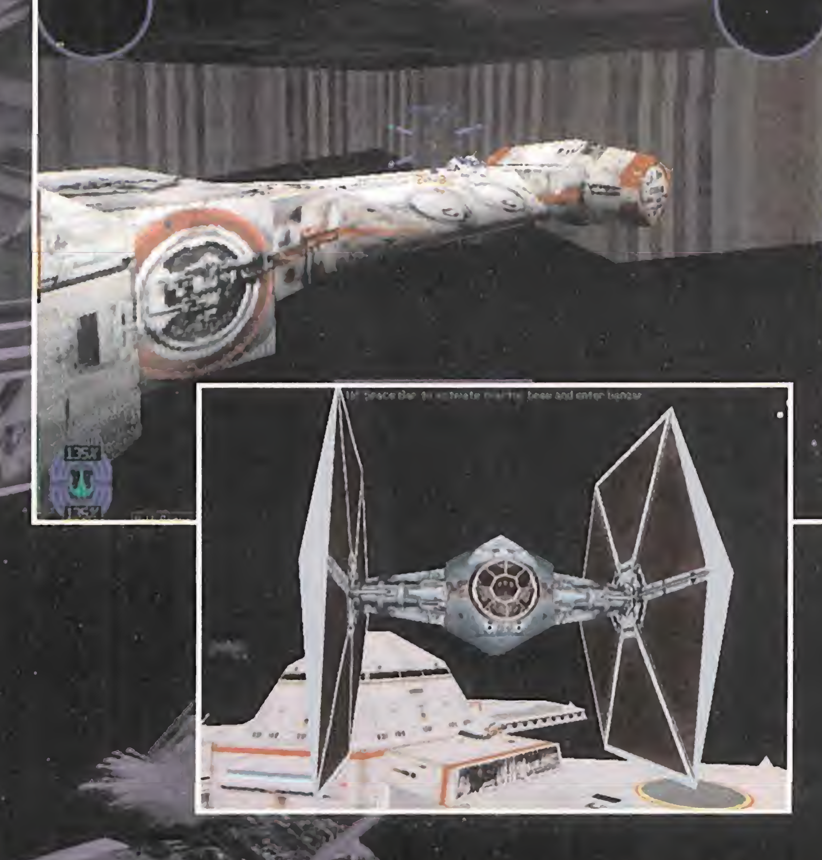
Santiago Erice

X WING VS TIE FIGHTER

La guerra continúa

LUCASARTS
En preparación: **PC CD**
SIMULADOR

La esperadísima continuación de la fabulosa saga de simuladores de combate espacial «Star Wars» será uno de los primeros títulos en ver la luz, de toda la nueva hornada de productos LucasArts. Las múltiples mejoras que incorporará «X Wing vs TIE Fighter» no se limitarán al plano técnico, uno de los aspectos a remozar que fueron inmediatamente confirmados tras el anuncio del futuro lanzamiento del juego –y, recordemos, que nos pocos: nuevo engine SVGA con sombreados gouraud, mapeado de texturas, modelos 3D escaneados de aquellos que se usaron para las películas...–. Lo más importante se refiere a todo lo relacionado con la jugabilidad y las opciones ofertadas. Por fin los combates multiusuario dejarán de ser una entelequia, con escaramuzas en tiempo real por red local en las que hasta nueve cazas diferentes por bando –Rebeldes e Imperio– se verán las caras en las más de cincuenta misiones distintas que serán incluidas.
Por otro lado, la variedad de acciones, con enfrentamientos directos, misiones de escolta, defensa, etc., así como la posibilidad de formar escuadrones, convertirnos en líderes de los mismoS, etc., aportarán un granito más de calidad a la enorme montaña de jugabilidad que, a buen seguro, será «X Wing vs TIE Fighter». Aunque, eso sí, aún tendremos que esperar un poco para verlo.





JEDI KNIGHT. DARK FORCES 2

La orden renace

LUCASARTS
En preparación: **PC CD**
ARCADE

Tal vez no se debería considerar «Dark Forces» como un "clon" –cada vez más de moda– de «Doom», como tampoco sería demasiado acertado el tomar su continuación, «Jedi Knight», como lo propio de «Quake», habida cuenta que LucasArts siempre se ha preocupado por sazonar sus arcades más adictivos con un "storyline" relativamente complejo, y una apariencia cercana a la aventura. Pero lo que tampoco debemos obviar es que «Jedi Knight» será uno de los juegos más importantes en el género, por razones de carisma y, también hay que decirlo, de tecnología.
La Fuerza invade los modelos poligonales 3D, dotándolos de un aspecto enormemente realista y, como en el caso de «X Wing vs TIE Fighter» por fin la opción multiusuario, a través de red o conexión directa entre ordenadores, establece esa conexión ansiada por todos los que pudieron disfrutar de «Dark Forces». Además, LucasArts adelanta que las más novedosas tecnologías –MMX y aceleradoras– serán temas contemplados en la versión definitiva del juego, asegurando un nivel de calidad elevadísimo en todos sus aspectos.
Gran jugabilidad, adicción y una explosión gráfica de ensueño para un arcade realmente esperado.

REBELLION

El futuro del universo

LUCASARTS
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA



Afrontando el universo «Star Wars» desde un punto de vista completamente distinto al de otros títulos basados en la trilogía más famosa de la historia del cine, «Rebellion» nos propondrá encarar el conflicto galáctico entre Rebeldes e Imperio, desde la perspectiva del comandante encargado de supervisar y dirigir todos los recursos, planetas y fuerzas de cada bando. La estrategia, pues, llega también a LucasArts entrando así la compañía en un género hasta ahora desconocido para ellos.
El usuario podrá jugar desde cualquiera de las dos partes en conflicto, teniendo siempre como objetivo último el capturar a las cabezas visibles del enemigo. Por un lado, Luke Skywalker, Mon Mothma y la destrucción del cuartel general de la Alianza Rebelde formarán la meta del bando imperial. Enfrentados a ellos, los rebeldes intentarán capturar a Darth Vader, Palpatine y eliminar la base imperial en Coruscant.
«Rebellion», además, será un título cuya acción se desarrolle en tiempo real, como viene siendo ya habitual con los programas más destacados del género, añadiendo ese aliciente capaz de tener en tensión continuamente al usuario, exigiendo de él no sólo la toma de decisiones acertadas, sino además continua y rápidamente. Un título que habrá que seguir muy de cerca.







YODA STORIES

El camino sigue abierto

LUCASARTS
En preparación: **PC**
AVENTURA

Pese a sus más y sus menos, y una amplia gama de críticas a favor y en contra, hay que reconocer que lo que en su momento LucasArts ideó con el desarrollo de «Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho», era algo lo suficientemente original y divertido como para haber cosechado más éxito. Pero los chicos de LucasArts no se dejan amilanar fácilmente, y siguiendo exactamente el mismo patrón llegará hasta nosotros, en muy pocas semanas, «Yoda Stories».
Todo, o casi todo, es similar a lo que se pudo contemplar en el juego protagonizado por el arqueólogo del Stetson y el látigo, sólo que con unos escenarios y ambientación radicalmente distintos. Luke Skywalker es ahora el protagonista de múltiples aventuras que nos llevarán por la galaxia, para conseguir que el Imperio no extienda sus tentáculos por el universo.
De lo que estamos seguros, eso sí, es que «Yoda Stories» será cualquier cosa menos aburrido.

The City of Lost Children

UNA NO TAN TIERNA INFANCIA

RECOMENDADO MICRO MANÍA

Basada en la genial película de los directores franceses Jeunet y Caro, que fue estrenada con el mismo nombre hace casi un año, llega esta genial aventura en la que tendremos que ayudar a una desgraciada niña a la que la vida no para de darle reveses, de la mano de la conocida Psygnosis.

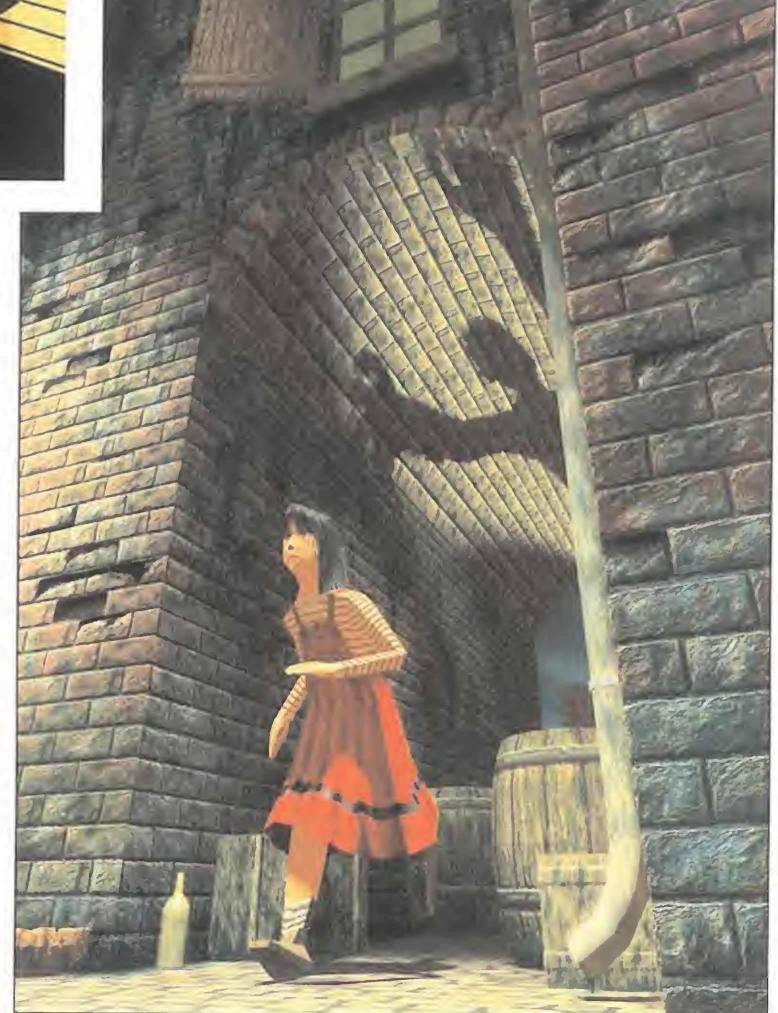


Podremos ver cada pantalla desde diferentes perspectivas, lo que nos servirá para descubrir hasta sus más recónditos secretos.

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD**
En preparación: **PLAYSTATION**
AVENTURA

Desde que en la pasada edición del ECTS, allá por septiembre del año pasado, viéramos las primeras imágenes de este juego, muchas cosas han cambiado y, lo que simplemente era un proyecto ahora es un hecho palpable y una nueva oportunidad de revivir las peripecias de esos niños que están obligados a robar para darle todo el botín a sus "protectores", que no hacen más que castigarlos y maltratarlos.

«The City of Lost Children» es una aventura tridimensional en la que tendremos que movernos por las callejuelas de la paupérrima ciudad en la que vive la protagonista, tratando de sacarla de más de un atolladero, siguiendo el clásico sistema de encontrar y utilizar objetos de manera correcta, que ahora se ha complicado bastante más, ya que buscarlos en un escenario tridimensional que, además, tiene varias perspectivas que nos pueden ocultar una zona concreta es bastante más complicado que hacerlo en las pantallas bidimensionales a las que estamos acostumbrados en las aventuras gráficas de toda la vida. Esto nos va a obligar a acercarnos y mirar cuidadosamente en cada barril, cada caja, en todos los rincones, debajo de las









Todo el encanto de la película de Jeunet y Caro ha sido trasladado magistralmente a «The City of Lost Children»





Mantener conversaciones con los diferentes habitantes de la ciudad no será sólo útil, sino necesario, ya que pueden aportarnos valiosas pistas.



La vida de esta niña es muy dura, hasta el extremo de tener que presenciar en directo alguna muerte, y otros penosos sucesos.

mesas, detrás de las sillas, en cualquier estantería y, en definitiva, convertir a la niña que manejamos en un sabueso a la caza del objeto perdido.

UNA PEQUEÑA LABOR CINEMATOGRÁFICA

Tres son las razones principales para que consideremos a «The City of Lost Children» como una pequeña producción cinematográfica: creación de personajes, diseño de escenarios y sonido, y es que todos estos puntos han sido tratados con el mismo esmero que si fueran para una película.

En primer lugar, para la creación de los movimientos de todos y cada uno de los integrantes de la aventura han sido necesarios dos pasos diferentes. Primero hubo que capturar en vídeo a varias personas, realizando unas acciones predeterminadas para, a continuación, mezclar esas imágenes con los personajes creados por ordenador; de ahí que nos parezca que estamos controlando a seres humanos, con la salvedad de que están hechos por ordenador.

En segundo lugar, todos los escenarios han sido realizados con gran esmero y de manera fiel a los que aparecen en la película, es decir, con un ambiente parecido al de la Inglaterra victoriana pero compuesto por unos edificios y construcciones de fantasía, demasiado elevados o estrechos, con calles entrecruzadas y puentes colgantes en medio de la ciudad, lo que da una sensación de claustrofobia que, sin embargo, se hace agradable al vernos inmersos en un escenario tan extrañamente bello.

Por último, podemos calificar a la banda sonora como una de las mejores de cuantas hemos tenido oportunidad de escuchar en un juego de ordenador. Con un estilo que equidista entre la más pura música clásica y la que podíamos escuchar en la película «El Violinista Sobre el Tejado», descubriremos que una buena melodía se va haciendo cada vez más importante a la hora de conseguir crear un buen ambiente.

Por otro lado, tanto los textos como las voces han sido traducidas a nuestro idioma, siendo las últimas dobladas por profesionales dedicados durante años al negocio de la voz, lo que puede indicar el nivel de calidad que alcanza.

UN PASEO POR LA CIUDAD

Si algo caracteriza «The City of Lost Children» es la libertad que tenemos a la hora de movernos por las intrincadas calles de la ciudad, por supuesto siempre con los ciertos límites que pueden estar representados como puertas cerradas con llave, vallas demasiado altas como para franquearlas o policías que nos impiden el paso a determinadas áreas privadas. Ahí es donde entra nuestra imaginación y habilidad, ya que cada vez que hagamos algo correctamente lo más seguro es que se nos abra algún nuevo camino, antes cerrado.

Nuestro personaje podrá realizar toda una serie de acciones diferentes para comunicarse con el

exterior, que pasamos a describir a continuación:
Recoger: para que cada vez que hallemos algo interesante pase a formar parte de nuestro inventario. Sólamente podrá entrar en acción si estamos cerca de algo que nos sea útil. Nos daremos cuenta de ello porque en la parte superior de la pantalla aparecerá un recuadro con un ítem que representa aquel objeto que podemos coger.
Inventario: aquí podremos ver los objetos que están en nuestro poder y seleccionarlos para un posterior uso.
Abrir/usar: esta acción va a ser la más polivalente. Siempre que queramos hacer algo especial, como pueda ser abrir una puerta o ventana, activar una palanca, mover una manivela y demás, lo haremos con este botón, al igual que cuando tengamos seleccionado un objeto lo usaremos en el sitio o con la persona con que nos hallemos.
Hablar: cada vez que queramos mantener una conversación con alguien lo único que tendremos que hacer será acercarnos a él y utilizar esta opción. Es una manera eficaz de conseguir información.
Correr: sobran explicaciones. Si queremos ir más rápido o si lo necesitamos para escapar de alguien no deberá haber dudas al utilizarlo.
Agacharse: por si nuestro reducido tamaño no basta para pasar desapercibido, esta opción nos ayudará a escondernos de alguien o algo no deseado.
Aunque al principio nos cueste un poco acostumbrarnos, seguro que tras unas cuantas horas conseguiremos hacernos con el manejo y movernos a nuestras anchas por todos lados.
«City of the Lost Children» hace que la calidad que deben conseguir las aventuras suba un punto más en el listón, haciendo que esto de crear un éxito en este género sea cada vez más difícil.

C.F.M.

Psygnosis ha mimado el apartado gráfico en «The City of Lost Children»





Puede que nuestra protagonista tenga una pinta un tanto escuchimizada, pero ya se sabe que el hambre despierta la inteligencia, y ella, la verdad, tiene mucho de ambas cosas.



La máquina del tiempo

Así es como ha ido avanzando, a lo largo de los años, esta otra modalidad de hacer aventuras, en las que podemos movernos tridimensionalmente.



ALONE IN THE DARK: *La primera parte de la saga en la que teníamos que adentrarnos en los lugares más oscuros y terroríficos de la mansión Derceto, presa de una extraña maldición.*

ALONE IN THE DARK 2: *En esta ocasión debíamos derrotar a un grupo de zombies, capitaneados por un antiguo pirata y una bruja inmortal, desarrollándose la pelea final en un viejo galeón.*

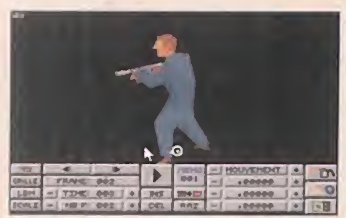
ECSTATICA: *Una ciudad que había sido arrasada por un grupo de monstruos buscaba a alguien que fuera capaz de liberarla. Imagínate quién iba a ser.*



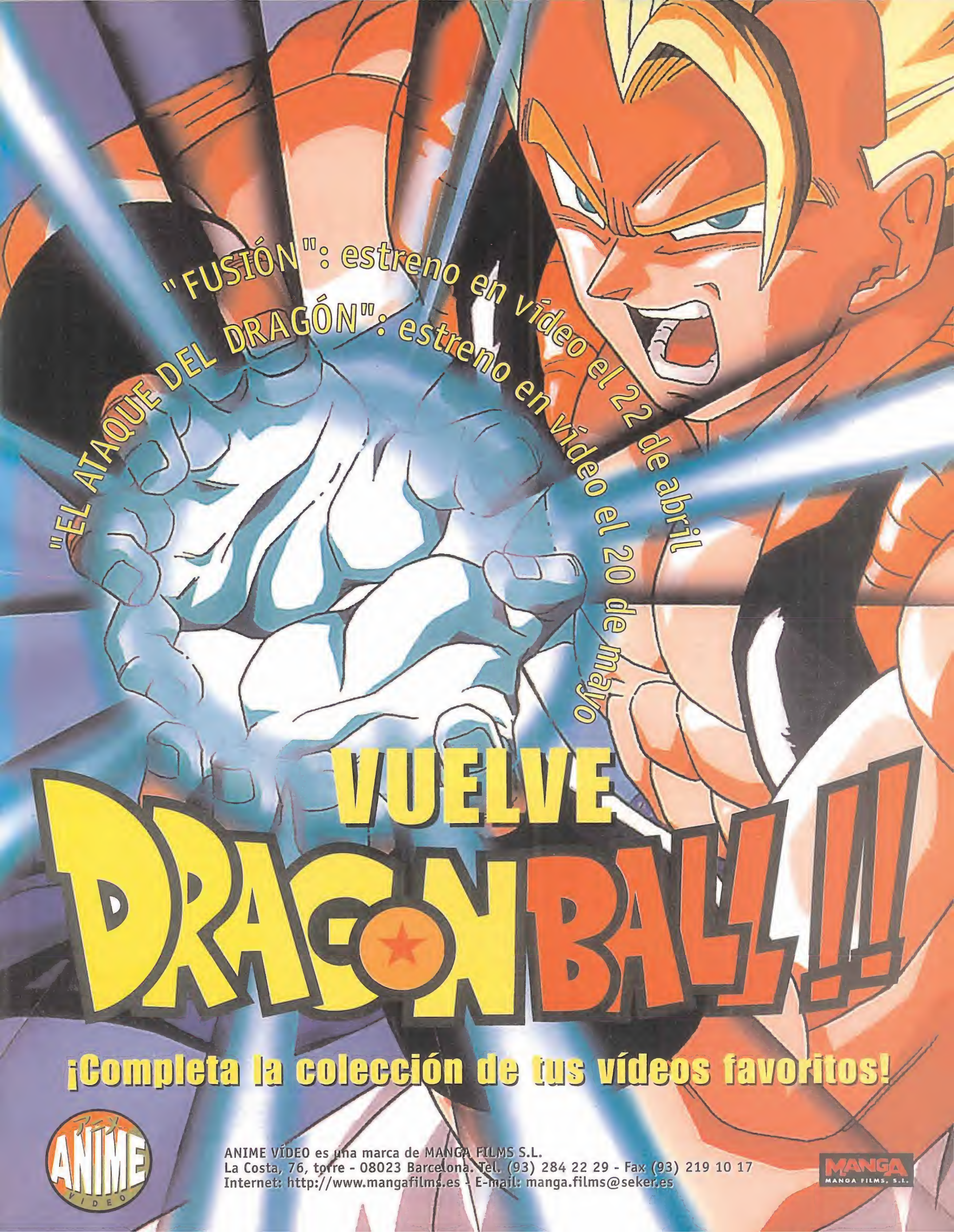
ALONE IN THE DARK 3: *La tercera parte nos trasladaba al lejano Oeste, y en concreto a un antiguo pueblo fantasma, donde había desaparecido sin dejar huella todo un equipo de rodaje, entre los que había actores, cámaras, técnicos y demás.*



TIME GATE: *El secreto de los Templarios se desvelaba ante nuestros ojos pues, sin saberlo, éramos el último descendiente de esos guerreros-místicos, que escondieron en alguna parte del mundo un precioso tesoro.*






"FUSIÓN": estreno en vídeo el 22 de abril
"EL ATAQUE DEL DRAGÓN": estreno en vídeo el 20 de mayo
VUELVE
DRAGON BALL !!
¡Completa la colección de tus vídeos favoritos!
アニメ
ANIME
VIDEO
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona. Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17
Internet: http://www.mangafilms.es - E-mail: manga.films@seker.es
MANGA
MANGA FILMS, S.L.

Lost Vikings 2

¡TIENE CUERNOS LA COSA!

Todo parecía tranquilo en el pueblo vikingo tras la derrota que sufrió el malvado extraterrestre Tomator a manos de los tres guerreros más valientes de la tribu. Sin embargo, no consiguieron acabar completamente con él y ahora vuelve con renovadas fuerzas para vengarse de la manera más cruel que pueda.

INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
PLATAFORMAS

Una noche de luna llena, mientras Erik, Olaf y Baleog volvían en su barco tras un duro día de pesca, notaron cómo todo estaba extrañamente calmado. Unos segundos después, se vieron teletransportados, por alguna clase de magia, al interior de una estancia hecha de metal. Una pantalla apareció y en ella la imagen de su más odiado enemigo, Tomator, el cual había logrado escapar milagrosamente de la muerte tras su pasada derrota. Ahora iba a cobrarse su justa venganza, así que mandó a su robot de combate para que acabase con aquellos tres palurdos, con tan mala suerte que justo en ese instante se fue la corriente eléctrica, dándoles una oportunidad a los vikingos de escapar.

Tras propinar una escandalosa paliza al esbirro de acero, descubrieron que algunas partes del susodicho robot podían serles útiles, así que se hicieron con ellas. Únicamente había que escapar de allí, pero, por supuesto, el cometido iba a ser harto difícil.

Gracias a su casco mejorado con la tecnología del robot, Erik puede bucear largas distancias sin necesidad de respirar, lo que será muy útil para recoger objetos que se encuentren bajo el agua.

MEJORAS BIÓNICAS

Gracias a las partes del robot, que cada uno se ha agenciado, los tres vikingos pueden realizar ahora proezas inimaginables.

Erik, gracias a su casco, puede bucear en el agua sin necesidad de salir a respirar, y con sus botas con cohetes podrá saltar distancias mucho más largas y lanzarse contra las paredes a la velocidad del sonido.

El sistema de juego resulta idéntico al de la primera parte, es decir, combinar las habilidades de los vikingos para superar pantalla tras pantalla

Baleog, con la espada láser del robot, puede reducir a cenizas a cualquier enemigo que se le ponga delante, y con el brazo biónico, aparte de hacer lo mismo que con la espada pero a más distancia, puede activar interruptores, recoger objetos de otra forma inalcanzables y sortear precipicios, agarrándose a los asideros especiales que hay para tal efecto.

Olaf, por su parte, le quitó al robot el escudo alienígena. Con él, puede proteger a sus compañeros y a

si mismo de cualquier ataque realizado contra ellos. También le es posible planear, si es que se coloca el escudo sobre la cabeza. Por otra parte, y gracias a sus propiedades alienígenas, puede hacerle empequeñecer, pudiendo entrar en agujeros muy pequeños para los demás. Además, dado que es el que más come, Olaf puede lanzar unas sonoras y malolientes ventosidades que son capaces tanto de hacerle saltar como de destruir paredes y suelos.

EL TRANSPORTE DE LA BRUJA

El sistema de juego en «Lost Vikings 2» resulta idéntico al del programa original, es decir, combinar las distintas habilidades de los tres protagonistas para ir pasando pantalla tras pantalla. Sin embargo, esto también se lleva a cabo gracias a una simpática bruja y su hechizo de transporte. Para poder usarlo necesita una serie de ingredientes que, cómo no, habrá que ir recogiendo para echarlos después en un caldero. Por desgracia, la bruja es un tanto novata y el sortilegio falla a veces, haciendo que nuestros amigos se separen por momentos, pero no os preocupéis ya que, encerrados en algunas oscuras partes de aquel mundo, hay dos monstruos que les ayudarán encantados, a cambio de su libertad. El primero es un lobo, tan ágil como Erik y que puede atacar con un mortífero zarpazo y mordiendo. El segundo es un dragón con capacidad de volar, durante cortos espacios de tiempo –hasta que se cansa–, y de lanzar una llamarada por la boca.



Baleog ha sustituido el arco y las flechas por un brazo biónico capaz de golpear a quienes se encuentren lejos, además de poder coger objetos de otro modo inalcanzables, y balancearse si se agarra a asideros especiales.

Si bien no es un juego demasiado original, sí posee todas las cualidades como para llamar fuertemente la atención de los aficionados a los buenos programas



Olaf podrá planear si coloca el escudo sobre su cabeza, además de tener también la fantástica propiedad de reducir la estatura del vikingo gracias a sus poderes extraterrestres.





TODO CUALIDADES

Todos aquellos que en su momento jugaron con la primera parte y se lo pasaron de lo lindo, que no se pierdan ahora el sucesor, pues, si bien no ofrece demasiada originalidad, sí posee las suficientes cualidades como para llamar fuertemente la atención de todos los aficionados.

La fiebre de los plataformas vuelve de nuevo pisando fuerte y proclamando que este antiguo género nunca va a morir.

C.F.M.

79



POD

PASAJE A LA VIDA



La pantalla partida o "splitscreen" es una opción muy agradecida si no se dispone de red o modem.



Ubi Soft ha elegido un ambiente futurista para llevar a cabo su última creación: «POD». Pero más allá de un simple juego de carreras, las opciones y posibles ampliaciones hacen que este programa se desmarque de lo que viene siendo la línea habitual.

UBI SOFT
DISPONIBLE: **PC CD (WIN95)**
ARCADE

Un inoportuno y mortal virus ha hecho aparición en el planeta lo, por lo que una evacuación masiva se hace imprescindible. Hay un problema, las plazas de las naves son limitadas y, para llevar a cabo la selección, se ha recurrido a una carrera cuyo premio será, ni más ni menos, la salvación. La historia en sí, para qué vamos a engañarnos, no es demasiado creíble, pero también hay que reconocer que en estos días es complicado dotar de originalidad a un juego que posea estas características.

LUCES, MOTORES Y ACCIÓN

La primera impresión que causa «Pod» es la de una puesta en escena bien trabajada. Desde el vídeo de presentación hasta la ambientación general, ha sido cuidada y dotada de gran calidad. Los escenarios por los que discurren las competiciones consiguen su objetivo, parecen sacados de una película de ciencia-ficción, y su gran nivel de detalle es algo que se puede apreciar con sólo echar un vistazo a los gráficos que se acompañan.
Como principal característica, cabe destacar un amplísimo abanico de posibilidades: variedad de coches, todo tipo de carreras, todas las opciones multijugador imaginables –"splitscreen" incluida–, competiciones contra uno mismo –modo fantasma– y configuración de vehículos totalmente a medida son sólo algunas de las opciones que contempla el juego. Técnicamente hablando no hay nada que reprochar, pues un sonido Dolby Surround TM, unos gráficos de hasta 640x480 en 24 bits de color con 25 imágenes por segundo y el aprovechamiento de las capacidades de los nuevos MMX hablan por sí solos –y muy bien, por cierto–.
Una vez comentados los aspectos técnicos, sólo queda hablar de jugabilidad, y el veredicto es bastante favorable. La conducción no se hace excesivamente complicada y a lo largo de los distintos recorridos podremos







encontrarnos obstáculos, desvíos, saltos, atajos y falsos atajos. Por si esto fuera poco, sus creadores han apostado fuerte por una inteligencia artificial que, sin llegar a sorprender, convierte a nuestros adversarios computerizados en incómodos perseguidores dispuestos a adelantarnos o expulsarnos de la pista a la mínima oportunidad.

Ubi Soft ha creado una página Web de donde podremos bajarnos nuevos vehículos, circuitos, etc.

La dificultad está bien medida en los tres niveles seleccionables, y la adicción se ve favorecida por esto. Pero, como suele ser habitual en los programas de juegos competitivos, la mayor diversión puede encontrarse en el modo multijugador, donde hasta ocho jugadores simultáneos pueden demostrar su sabiduría al volante.



La ambientación, bien conseguida, consigue plenamente sumergirnos en estos mundos futuristas.





LOS COCHES

Ocho son los modelos incluidos, cada uno con sus propios puntos de aceleración, frenos, sujeción, manejo y velocidad que podrán ser cambiados a gusto del usuario. Como podréis observar, los diseños son de lo más variopintos.

















POD, A TODA VELOCIDAD









Que Ubi ha desarrollado un juego tecnológicamente innovador o, mejor dicho, deudor de la más novedosa tecnología puesta al servicio del videojuego, es algo que a estas alturas está perfectamente claro. Pero los franceses de Ubi Soft han ido aún más allá de lo que se anunciaba y pensaba en un principio, con el desarrollo de una versión especialísima del juego, con soporte exclusivo y conjunto de MMX y tarjeta aceleradora 3D –chipset Voodoo de 3Dfx–. Y, por cierto, no confundamos lo que es esta versión nativa con una mejora mediante "patch" del título original, como lo que sucede con otros juegos existentes en el mercado.

Lo que, a priori, podría parecer un capricho de los programadores, sólo al alcance de unos pocos afortunados, se revela como el camino a seguir en el futuro por los desarrolladores de software, una vez contemplada la absoluta maravilla gráfica y de jugabilidad que supone esta muy particular versión.

Las imágenes que acompañan estas líneas no son más que un pálido reflejo de una brillante explosión de calidad, sólo apreciable en su justa medida cuando se está ante el juego en movimiento. La suavidad de las animaciones –llegando casi a ¡¡100 fps!! en ocasiones– con una resolución SVGA, paleta de 24 bits, miles de polígonos y texturas por frame, sin un sólo píxel distinguible en pantalla –la aplicación de filtros, interpolaciones, Z buffer y otras técnicas, mediante hardware, lo hacen posible– es algo digno de verse. Todo lo que se pueda decir no podrá expresar con claridad lo que la versión 3Dfx de «Pod» supone. Es, sencillamente, descubrir el camino hacia el futuro, hoy mismo. Y esto, os lo aseguramos, no ha hecho más que empezar. Impresionante.

Hasta 8 jugadores podrán competir simultáneamente gracias a sus opciones multiusuario

NO ESTÁ NADA MAL

Por si se diera el hipotético caso de que alguien se cansara de sus doce circuitos –más alguno oculto– y ocho coches, Ubi Soft ha creado una página Web en la que, además de poder adquirir nuevos vehículos y circuitos, podrán bajarse y dejar partidas con el objetivo de competir contra los más rápidos del planeta. Una apuesta muy fuerte y que merece un aplauso por su gran originalidad.

Hay un pequeño inconveniente, y es que todo lo comentado tiene un precio: el requisito mínimo pasa por un Pentium 120 y 16 MB. Sabemos que muchos habréis puesto cara de decepción, pero como ya se sabe, este mundillo avanza muy rápido. Llegados a este punto, surgen las habituales preguntas: ¿qué carencias tiene?, ¿es el mejor juego de coches de la actualidad?... Desde luego, todo es superable. Es muy difícil señalarlo como el mejor juego de coches del momento, pues los rivales son de mucho peso, pero es de justicia reservarle un lugar destacado entre ellos. Un punto a favor es una completa traducción a nuestro idioma –incluidos vídeos y detalles, como km/h en vez de millas–. En definitiva, un juego de gran calidad que, sin llegar a ser una obra maestra, sí garantiza horas de entretenimiento pegados al monitor.

J.J.V.



86



Como hacer páginas en INTERNET



Curso didáctico en castellano de 60 páginas que te lo enseña todo

CD-ROM
WINDOWS
VERSIÓN
3.X / 95 / NT

HoTMetaL light 3.0

Software original versión inglesa

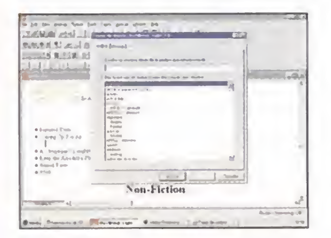
El programa más sencillo y completo para la creación de WEBs

CINCO BUENAS RAZONES PARA APRENDER A MANEJAR UNA HERRAMIENTA INFORMÁTICA DE CREACIÓN DE PÁGINAS WEB:

PORQUE ES MUY SENCILLO:

Se trata de manejar otro programa de ordenador no más complicado que un procesador de textos, una hoja de cálculo o una Base de Datos.





PORQUE ESTE CONOCIMIENTO ME APORTARÁ CRECIMIENTO PROFESIONAL Y MI EMPRESA LO VALORARÁ:

Reflexione en voz alta: Que posibilidades tendrá usted de trabajar a medio plazo en su empresa si no supiese escribir con un ordenador, usar una hoja de cálculo, consultar una base de datos o comunicarse con otras personas mediante su ordenador personal. Conocer la forma de crear la información en la Red para uso de nuestra empresa y del resto de las empresas será imprescindible.

PORQUE LA DIFUSIÓN DEL USO DE INTERNET ES IMPARABLE:

Internet es probablemente el fenómeno relacionado con la informática de más rápido crecimiento, de mayor aceptación y con mayores consecuencias para las empresas y los particulares desde la aparición del ordenador personal.
60 Millones de personas están conectadas y casi todas las empresas importantes del planeta ya han creado su WEB.

PORQUE ES UN PRODUCTO MUY ECONÓMICO:

Sólo por 4.995 ptas IVA incluído recibe usted la Herramienta informática Hot Metal light 3.0 y un Curso didáctico de 64 paginas para dominar este fantástico programa.

PORQUE NO ES NECESARIO ESTAR CONECTADO A INTERNET NI TENER MODEM PARA USAR EL PRODUCTO.

SoftQuad
These pages created with HoTMetaL PRO





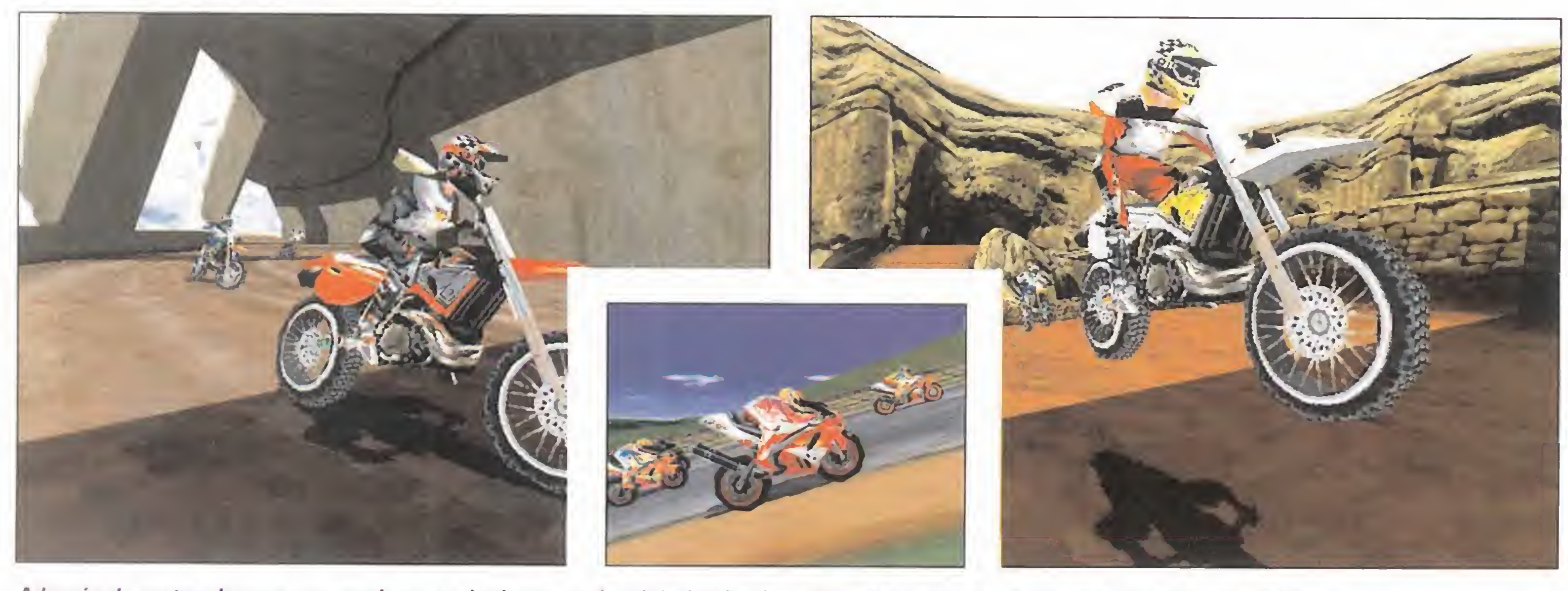
A la venta en todos los quioscos de prensa
Si no lo encuentra, solicite su ejemplar al tel. (91) 654 61 64
o por correo electrónico: pedidos@hobbypress.es

SoftQuad

Moto Racer

CABALLOS DE ACERO





Además de motos de carreras, podremos elegir motos de trial, donde el equilibrio a la hora de realizar los saltos y los derrapes llegará a ser de suma importancia.

Con «Moto Racer» podremos disfrutar de imágenes tan espectaculares como la que aquí tenemos. Como podéis ver, el realismo es uno de los puntos fuertes de este juego.

Si hay algo más fascinante que una carrera de Fórmula 1 es una de motociclismo, pues es algo de otro mundo ver cómo los pilotos alcanzan velocidades de casi 300 Km/h, consiguiendo superar curvas de noventa grados, y dejando que su cuerpo casi toque el asfalto. Delphine y Electronic Arts han hecho posible que ahora lo podáis disfrutar en vuestros ordenadores.

DELPHINE/EA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/SIMULADOR

Esta sensación, que hasta ahora muy poca gente podía vivir en sus carnes –y en sus PC–, va a resultar mucho más asequible gracias a «Moto Racer», un nuevo y original simulador de motos donde la velocidad, los nervios de acero y la sangre fría serán los tres requisitos necesarios para todo aquel que quiera llegar a proclamarse vencedor y subir al podio.

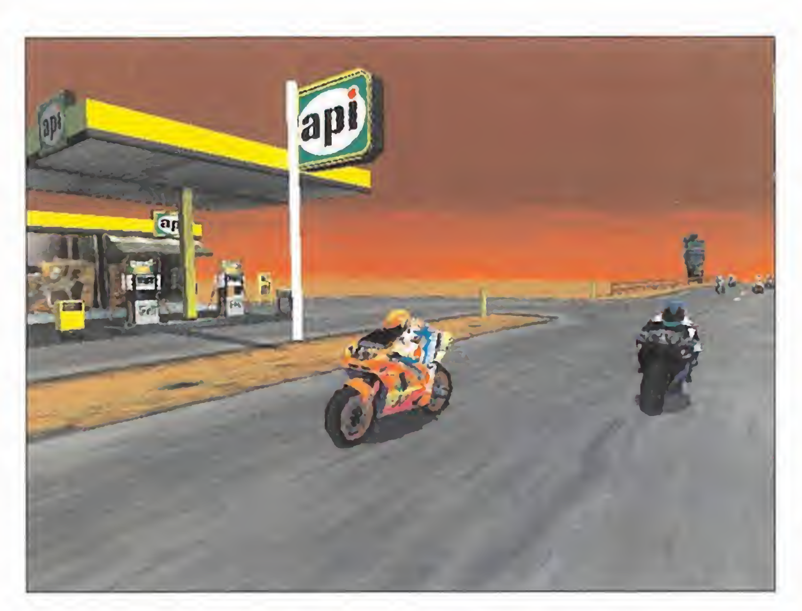
Delphine, compañía que hasta ahora nos tenía acostumbrados a un tipo de juegos muy diferente –recordemos el increíble plataformas «Flashback», o su continuación, «Fade to Black»–, da la campanada con ésta su primera incursión en el género de los simuladores deportivos.

DOS MODALIDADES DE COMPETICIÓN

Muchas van a ser las opciones disponibles. Nada más empezar podremos elegir entre un juego para nosotros solos o uno por red. En esta pantalla hay dos botones más, uno con el nombre de "Reverse", con el que los circuitos aparecerán con un efecto de espejo horizontal, haciendo que lo que antes era derecha, ahora sea izquierda, y viceversa; y el otro llamado "Pocket", con el que los competidores pilotarán unas minimotos que nos traen a la cabeza unas que fabrica y vende una conocida compañía de juguetes para los niños.

En la opción de red podrás participar tanto en un campeonato como en una única carrera, compitiendo con tus amigos.

Si, por el contrario, eliges jugar una partida tú solo, tendrás tres opciones a elegir. La primera será la de práctica, para familiarizarte con los circuitos y que luego no te pillen de sorpresa durante una carrera. La segunda es una carrera única, donde podrás elegir cualquier circuito de todos los disponibles en el juego y competir con otras motos por el primer puesto. El último será el campeonato, donde tendrás que



Una parada para repostar combustible en la gasolinera y la competición puede continuar, contigo en el primer puesto, por supuesto. Pero ten siempre presente que el tiempo es oro...

Se puede escoger entre motos de carreras o de trial, y ambos modos son realmente apasionantes, pero lo que más destaca son los gráficos y la sensación de realidad conseguida







Cada vez que pases por un Check Point, o meta volante, el tiempo que te resta para pasar por el siguiente, o llegar a la meta, aumentará en una cierta cantidad de segundos.

ir superando los circuitos en un orden determinado y acabando siempre en los primeros puestos para ser el que más puntos tenga en la liguilla.

En los dos primeros modos pasaremos a continuación a una pantalla donde elegiremos el circuito en el que queremos participar y luego, esto ya en las tres modalidades, podremos seleccionar la moto que utilizaremos.

Una de las novedades que incluye «Moto Racer» es la posibilidad de escoger entre motos de carreras o de trial. Ahí es donde entra tu gusto, ya que los dos tipos te van a ofrecer sensaciones realmente apasionantes, uno por la velocidad que puedes alcanzar, y el otro por los saltos y derrapes que deberemos hacer para no salirnos del circuito.

TU PC A 200 KM/H

A esa velocidad irá tu equipo cada vez que ejecutes «Moto Racer», así que preocúpate mucho de agarrar bien el teclado, o si no en una curva cerrada se te puede caer de la mesa. El realismo que los señores de Delphine han conseguido con este simulador pocas veces ha sido alcanzado, y ello exige potentes ordenadores para así poder ver cómodamente la resolución en SVGA –aunque posee la opción, automática, de jugar en VGA según los requisitos de tu sistema–. Si lo que quieres es sentir el motor bajo tu asiento, elige este «Moto Racer» y no te arrepentirás jamás.

C.F.M.





La modalidad "Pocket" –motos diminutas– es uno de los aspectos más curiosos de «Moto Racer»



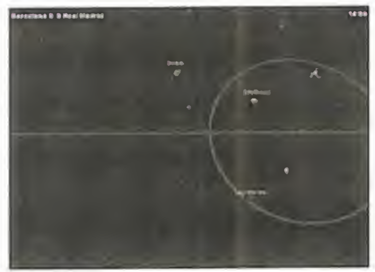
Kick Off 97

UN AUTÉNTICO "CRACK"

Somos legión los que ya hemos vivido toda la fiebre del fútbol con «Kick Off», y cuando ya añorábamos los viejos tiempos de la mejor saga de simuladores de fútbol de la historia, sobre todo tras la marcha del gran Dino Dini, con «Kick Off 97» vamos a recuperar nuestra antigua pasión, porque rescata aquellas grandes dosis del juego original en lo referente a jugabilidad y estrategia.

ANCO
En Preparación: **PC CD (DOS, WIN 95)**
SIMULADOR DEPORTIVO







Los movimientos sin balón, los marcajes y el asentamiento sobre el terreno de juego, serán súper reales gracias a la elaborada IA.



La rapidez de la acción exigirá reflejos y anticipación, además de un muy perfecto conocimiento del posicionamiento sobre el césped.



Para afrontar con garantías este ansiado renacimiento, nada mejor que acompañar el entorno 3D con una base de datos a prueba de bibliotecarios del fútbol mundial, porque no faltan ni las selecciones nacionales de Túnez o Malasia. Todos los equipos presentan las alineaciones del inicio de temporada, y para hacer frente a los últimos traspasos y fichajes siempre quedará la opción de editar las escuadras. Es posible que a los privilegiados cerebros del fútbol táctico no les termine de entusiasmar el editor táctico por la imposibilidad de alterar individualmente la demarcación de un jugador, aunque los más de diez sistemas y las tres variaciones en cada uno –ataque, normal, defensa– cubren casi todas las tácticas habidas y por haber.

En variedad de pases y remates, calidad de las animaciones y sofisticación del engine de IA, «Kick Off 97» se convertirá en el campeón

Se recupera la esencia de «Kick Off» de Dino Dini: velocidad, estrategia y un realismo sin igual, con el aliciente de las 3D



Las repeticiones instantáneas de las jugadas nos ofrecerán una espectacular realización al más puro estilo televisivo.



La habilidad de Rául en el regate, la velocidad de Sergi o la contundencia de Fernando Hierro, se podrán apreciar en sus réplicas del simulador, lo que contribuye a elevar el realismo hasta cotas alucinantes.



El radar de posición de jugadores se hace muy útil en los encuadres cerrados, pero siempre podremos mantener una perspectiva general que permitirá divisar la anchura del campo para no tener que activarlo.





3D PARA TODOS

La siguiente pregunta que se estarán haciendo los grandes entendidos del deporte rey es si precisamente con esa moderna tecnología de la perspectiva tridimensional no se van a armar un auténtico lío de cámaras. ¿No sería mejor haber mantenido la vista cenital en dos dimensiones? Es la que se ha mostrado más eficaz para jugar al fútbol de pases largos, paredes, desmarques, cambios de juego, achiques, juego sin balón, etc.

Pues bien, si esa es vuestra forma de entender el balompié, en «Kick Off 97» no vais a tener ningún problema para elegir cómo y desde dónde seguir la acción. Podréis manteneros fieles a la perspectiva cenital, con la novedad de estar ligeramente inclinada para ofrecer tres dimensiones. Pero aún mejores, por imposible que pueda parecer, son las tres vistas restantes: lateral, isométrica y persecución, porque mediante cámaras móviles y con la posibilidad de elegir entre distintas alturas, grados de inclinación y acercamiento, tanto los que gusten de observar la acción desde cerca, para ver las animaciones en primer plano, como los que necesiten de una gran profundidad de campo, para jugar al fútbol más auténtico, verán colmadas sus necesidades visuales, sin olvidar la resolución SVGA.

VIRTUOSISMO FÁCIL

Hemos dejado para el final el tema que más ha separado al gran público de «Kick Off»: el control del balón. Los acérrimos de los programas de Dino Dini defienden a ultranza el hecho de que el balón no vaya pegado a los pies y que sea la habilidad del jugador la que determine los regates y la dirección de los tiros. Razón no les falta, pero la dificultad sube tantos enteros que la rapidez de toque es imposible y el juego termina siendo tan complicado que pierde mucha adicción. Por ello, en «Kick Off 97» se ha optado por el sistema habitual, el balón pegado a los pies, pero lo más importante es la maravillosa sencillez del control, sólo dos botones –inteligentemente combinados con las teclas de dirección y el tiempo de pulsación– bastan para efectuar una enorme variedad de pases, toques y remates que deleitarán a los más estilistas por las animaciones de los futbolistas. El modelado poligonal vuelve a demostrar que es la mejor técnica para representar el movimiento humano. La forma de los jugadores no está tan depurada como en «FIFA 97», pero los resultados en flexibilidad de las articulaciones y en el número de frames en cada secuencia son igualmente brillantes y cabezazos, remates de chilena o en plancha son un muestrario del porqué del éxito del fútbol. Y es sólo fútbol lo que se ve y se juega de verdad en un «Kick Off 97» que no obtiene una mayor puntuación por la imposibilidad del juego en conexión directa, red o vía modem y por limitarse a la Sound-Blaster como tarjeta de sonido soportada.

A.T.I.

85

Street Racer

LA LOCA CARRERA DEL SIGLO

¿Y si los juegos llevaran algo de regalo?, preguntamos a las distribuidoras. "En la vida nadie regala nada", contestaron. Una verdad como la copa de un pino, sí, pero de vez en cuando algún alma caritativa se siente generosa. Ésta es una de esas raras ocasiones, y en la caja de «Street Racer» encontraréis un pad de cuatro botones de regalo. Toda una declaración de intenciones acerca de la naturaleza de este juego, porque sin él es imposible pilotar ocho locos cacharros en los circuitos más extravagantes jamás vistos.

UBI SOFT
Disponible: **PC CD**
ARCADE

Desde luego, el reclamo no puede ser más tentador, aunque cuando algunos vean las fotografías de la carátula o las de este artículo, puedan pensar en dejar de lado toda idea de aprovechar esta oferta ante el "look" algo infantil de todo lo que se ve en las imágenes, porque los adictos al PC pueden no estar acostumbrados a juegos de este tipo. La respuesta a todo esto podemos encontrarla en que se deja notar admirablemente la procedencia consolera del programa, y sin duda se pensó para los pequemaníacos; pero incluso nosotros, unos «carrozas», nos lo hemos pasado bomba con este "juego de críos". Y estamos seguros que no seremos los únicos, porque es difícil resistirse a echar una partidita y entrar en la dimensión de los arcades sobre ruedas que transforman la violencia de los trompazos que se sacuden los conductores en una desternillante comedia, añadiendo una fulgurante velocidad en la acción. La suma, claro está, es una jugabilidad a la altura de otros ejemplares del género mucho más serios, como «Screamer», «Sega Rally» o «The Need for Speed».

Pero la única coincidencia de «Street Racer» con ellos se limita al objetivo, competir por cruzar el primero la línea de meta. Ya en los

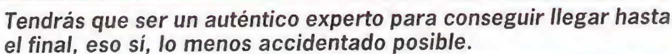


En este curioso circuito-arena se desarrolla la competición conocida por "rumble". El objetivo es masacrarse en un círculo cerrado, quedando eliminado si se atraviesan las vallas.

«Street Racer» es el juego ideal para alegrarse el día después de una espantosa jornada de trabajo






Tendrás que ser un auténtico experto para conseguir llegar hasta el final, eso sí, lo menos accidentado posible.











Hay numerosos objetos desperdigados por los circuitos, pero habrá que llegar antes que ningún otro participante, porque si no...

participantes en la competición se advierte el haber perdido la cordura: un viejo con turbante, Frankenstein, un tipo bastante "chuleta" con anteojos solares Ray-Ban, un guerrero zulú, un gigantón sin escrúpulos, una bella surfista, un aviador alemán, colega del Barón Rojo, y un descomunal luchador de Sumo. Tendréis que elegir a uno de estos impresentables pilotos y, lo que es peor, conducir su respectiva máquina con ruedas, porque no se les puede llamar exactamente coches. Cada uno de ellos es fiel reflejo de la personalidad de su propietario y poseen sus propios, y locos, "gadgets": saltos y vuelos, campos de fuerza, batimóvil para arrancar parachoques, mega-claxon para espantar con el estruendo, lanzas, ganchos, atracción magnética, sierras, descargas eléctricas y un largo etcétera de excéntricas formas de librarse de los contrincantes y exclamar ¡pistaaa...! al activar el turbo propulsor, desgraciadamente muy escaso.

Los circuitos donde poner en práctica estas hilarantes artes domingueras son tal para cual: 24 trazados sin la más mínima lógica repletos de cachivaches del estilo de bombas, minas, estrellas, etc. En definitiva, todo es impredecible y puede pasar cualquier cosa.

UN CIRCO SOBRE RUEDAS

Entramos de lleno en toda esta estrafalaria diversión motorizada de la mano de un movimiento de la imagen en 3D, que da en el clavo para conseguir el objetivo de abrumarnos con una acción imparable. Porque con cuatro perspectivas desde detrás del vehículo a distintas alturas y enfoques, cuando tomamos una curva es la cámara la que gira con nosotros, no el decorado. Un truco gráfico muy utilizado en las consolas, pero

Si te cautiva, no podrás parar de jugar hasta ganar el campeonato más increíble en el que hayas participado

poco empleado en el PC, lo que hará despistarse a más de uno al principio, pero cuando te acostumbras descubres que es la mejor forma de seguir la velocidad de las carreras y provoca un frenesí visual imparable. En las repeticiones de la carrera se añaden a los 4 ángulos de cámara citados la alucinante posibilidad de rotación. Las animaciones y efectos consiguen que todo el conjunto de galletazos y el resto de detalles nos provoquen la sonrisa.

PC CONSOLA

Los gráficos, a pesar de haberse adaptado a los compatibles con la resolución SVGA, son muy sencillos y lo mismo se puede decir del sonido. Es evidente que la compilación ha primado a la hora de realizar la conversión, pero lo importante es que se bastan y sobran para alegrarnos el rato.

Lo mejor son las partidas multijugador. Ubi Soft, como ya hizo con «Rayman», vuelve a demostrar que pueden convertir un PC en la mejor consola.

¿Podría haberse hecho mejor? Sí. ¿Podría ser más divertido y jugable? Imposible.

A.T.I.

78

Test Drive Off Road

SIN OBSTÁCULOS

Hace mucho tiempo, un juego llamado «Test Drive», de Accolade, irrumpió en el mundo del PC con gran éxito. Ahora, con más medios a su disposición, vuelven a la carga en el mismo género pero con diferentes protagonistas: el mundo del todoterreno. Sin entrar en el género de la simulación, su objetivo es el puro entretenimiento.

Para poder llegar a dominar estos monstruos de todos los terrenos, se necesita mucha práctica.

ACCOLADE/EIDOS
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

Los circuitos no se limitan a un recorrido fijo, y conocer sus atajos puede suponer una gran ventaja frente a tus oponentes.

En medio de una avalancha de lanzamientos en los que el mundo del motor es el principal protagonista, llega a nuestras manos «Test Drive Off Road» en el cual interviene la misma compañía del mítico «Test Drive» –Accolade–. La principal característica de este nuevo producto es que el objetivo no será conducir un F1 por diferentes circuitos, ni controlar un flamante Ferrari por complicadas curvas a 250 km./h; aquí la potencia de los motores se transforma en fuerza y marchas cortas, no en velocidad punta. Este juego lleva a nuestros monitores una carrera de todoterrenos.

AL VOLANTE

Nada más cargar el programa, aparece ante nuestros ojos el vídeo de presentación que, más que dar espectáculo, desilusiona un poco debido a su baja calidad de imagen; el sonido, en cambio, no decepciona y procede del grupo "Gravity Kills" –famoso por sus bandas sonoras en «Mortal Kombat» y «Seven»–. Pero como lo realmente importante es el conjunto, uno olvida el primer "chasco" y prosigue la carga.

Las opciones que se presentan son, con ligeras variaciones, las habituales en este tipo de programas: práctica, número de jugadores, opciones de conducción y de







Ya sea por modem, serie, red, o "splitscreen", el enfrentamiento con otro jugador potencia la diversión hasta nieveles muy elevados

visualización, y los dos distintos tipos de campeonato: mixto –diferentes modelos en la misma carrera– y, llamémoslo así, "monomarca" –la igualdad mecánica es lo que prima–. El número de circuitos disponibles, seis iniciales más otros seis que hay que ganarse a pulso, es suficientemente grande como para no aburrirse en poco tiempo.

Después de elegir las opciones deseadas, por fin, llega el momento crucial: la carrera. La cámara elegida –entre un total de nueve disponibles– será de vital importancia, pues cada jugador se maneja con más soltura en distintos puntos de vista. Los motores empiezan a rugir y la primera curva se avecina con su consiguiente salida de pista, como es habitual en las primeras partidas, los otros tres participantes nos adelantan con una facilidad asombrosa e iniciamos su persecución. Tras un rato de árdua conducción nos damos cuenta de que, aunque sea entretenido, el producto no llega a ofrecer lo que de él se esperaba. Un punto novedoso se aprecia en el transcurso de las distintas carreras, donde observamos que, sin razón aparente, los oponentes desaparecen a un lado de la carretera y vuelven a aparecer –cual Guadiana– por delante nuestro; la razón es muy sencilla: en cada circuito hay atajos que deberemos aprender si queremos realizar vueltas excepcionales.

LOS PROTAGONISTAS



Cuatro son los modelos que podemos elegir para competir en cualquiera de los circuitos disponibles. Además de elegir el modelo, cabe la posibilidad de escoger entre cuatro apariencias externas para cada uno. Todos tienen sus características propias y una forma de conducción muy definida, que deberemos practicar constantemente si es que queremos demostrar a cualquier amigo que no existe juego que se nos resista. Ya sea por modem, cable serie, red o pantalla partida, la diversión está asegurada.

Los gráficos en SVGA necesitan un ordenador que sea realmente potente para disfrutar del juego al máximo

ALGO LE FALTA

En primer lugar apreciamos que la velocidad del juego en SVGA no es lo suficientemente fluida a no ser que se disponga de un gran ordenador –superior a Pentium 166–, pero para ello se ha incluido un modo intermedio, el famoso modo X, que le da una buena apariencia. Las tarjetas aceleradoras 3D no están de suerte ya que, al estar programado para DOS –compatible con Windows 95–, no se aprecian excesivas mejoras con respecto a una tarjeta de vídeo convencional.

Después de evaluar todos los "pros" y los "contras" pensamos que es un producto entretenido, pero cuyas expectativas no se han visto del todo cumplidas, ya que le falta ese algo que tienen otros programas del mercado –«Moto Racer», «Screamer 2», «Sega Rally»...– para llegar a ser todo un éxito.

J.J.V.



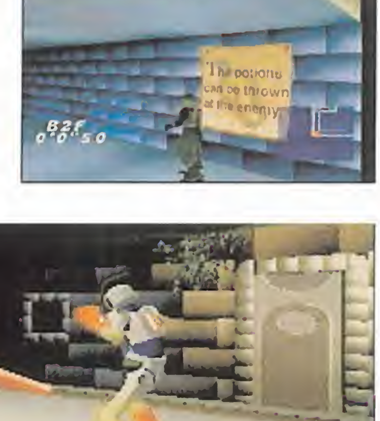
Tobal Nº1

El poder está en la fuerza

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE/JDR









Año: 2.027. Planeta: Tobal. Bien más preciado: el molmoran. Y mira tú por dónde abunda en la superficie de Tobal. Los de la Tierra, donde ya escasea, se apresuran para conseguirlo, pero el monarca del planeta del espacio exterior decide celebrar un campeonato de artes marciales para la ocasión. El mejor, el número uno, tendrá derecho a explotar el molmoran. Este argumento, que llevado al cine sería una mezcla de «Dune» –por lo de la especia– y «Los Inmortales» –por aquello de "sólo puede quedar uno"–, da pie a un juego más de lucha. En esta ocasión de gráficos poligonales, rápidos y sobre todo efectivos, y que, como no podía ser de otra manera, posee sus propios movimientos especiales. Los combates se desarrollan en un ring y cada personaje tiene su propio escenario, tampoco demasiado lujoso. En total son ocho los luchadores a elegir y tres los jefes finales a los que enfrentarnos tras derrotar a todos los anteriores. Hasta aquí no sería nada fuera de lo normal. Pero lo más llamativo es que ofrece una opción que podríamos denominar de rol. En ella el personaje elegido debe superar varios niveles enfrentándose a enemigos y recogiendo, y ésta sería la parte del rol, todos aquellos objetos que le sean útiles, como pócimas para reponer vida o puntos de experiencia entre otros.

En el año 2.027, Tobal es el único planeta con suficientes recursos de molmoran. Un campeonato de artes marciales determinará quién se apoderará del preciado bien. Quien posea la fuerza, poseerá el poder

Haciendo balance, el juego es mucho más llamativo en su variante de lucha clásica, pero la opción rol le hace algo diferente al resto, y eso es algo que no suele resultar malo.

D.E.G.

78







Sonic & knuckles Collection

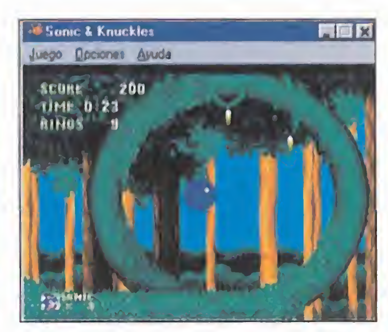
Una visita al PC

SEGA PC
Disponible: **PC CD**
PLATAFORMAS

No estamos ante el primer arcade de plataformas para compatibles, y aunque no abundan mucho, no podemos quejarnos de la calidad. Mirando atrás recordamos «Zool» y más recientemente «Rayman», «Earthworm Jim» y «Gex» han demostrado que el PC puede incluso superar a las consolas. Y ahora ha vuelto uno que conocimos no hace demasiado tiempo, y quizá de los personajes más ilustres del género: Sonic. Y no viene solo, sus compañeros de acción sin tregua son Tails, el zorro volador, y



Knuckles, protector de las esmeraldas del caos en la Isla Flotante. Sega se ha marcado un triple en la cantidad de juegos, pues este CD incluye «Sonic The Hedgehog 3», «Sonic & Knuckles», y la unión de ambos para acceder a todas las misiones.
Nos ha sorprendido el increíble parecido a la versión Mega Drive. Ya habréis adivinado que esta "conversión espejo" tiene dos caras. La buena es que se



mantiene la velocidad de la acción y la jugabilidad sin límites. La mala es que se han desperdiciado las mayores prestaciones gráficas del PC y, aunque los doce escenarios tienen un diseño sencillamente indescriptible y repleto de simpatía, sacándole todo su jugo a la SVGA o echando mano de los millones de colores hubiera rozado una perfección de la que se aleja por el mediocre bagaje gráfico y sonoro. De todas formas, la acción

Un diez en adicción. Lástima que en Sega no se hayan preocupado de sacarle más partido al PC y se hayan limitado a clonar la versión Mega Drive

explosiva está 100 % garantizada: saltar, volar, nadar y trepar para sortear trampas y personajes que, pese a su inocente aspecto, esconden bajo su infantil apariencia más mala uva que Goro.
Para superar estos obstáculos y dado que en lugar de armas tendremos golpes de ataque, será primordial el dominio de los poderes específicos para cada personaje. Sonic aprovecha su velocidad de carrera y sus saltos giratorios, Tails puede volar gracias a su doble cola y nadar, mientras que Knuckles tiene en el planeo y en su capacidad de agarrarse a los muros a sus mejores aliados. El juego de equipo con Tails es la mejor alianza para salir airoso de rampas, plataformas, círculos, muelles, lagos y demás peligros. Pero son las partidas de dos jugadores, bien en colaboración o en competición, dividiendo la pantalla en dos partes, el mayor atractivo de un plataformas para el que os aconsejamos que pongáis en forma, tanto como podáis, vuestros dedos.

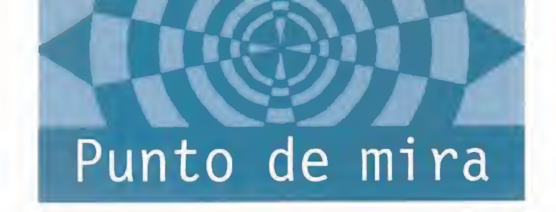
A.T.I.

74









Ultimate Soccer Manager 2

Presidentes del futbolín

SIERRA/IMPRESSIONS
Disponible: **PC CD**
SIMULADOR DEPORTIVO





Un buen simulador que se hunde por la nefasta representación de los partidos



Sierra quiere entusiasmar a los ingenieros del balompié con la gran cantidad de secciones de las que os tendréis que hacer cargo con un realismo insuperable.
En «Ultimate Soccer Manager 2» empezaremos por la compleja e intensa actividad económica. Buscar el sponsor, elegir la publicidad, los fichajes y traspasos, el precio de las entradas, o aumentar el aforo del estadio... También podréis construir en los alrededores del estadio tiendas para vender el merchandising del club, cafeterías, bares y restaurantes, y no hay que olvidar las carreteras y parkings que aseguren esa accesibilidad y comodidad que necesita el respetable para acudir al campo. Os tocará la desquiciante labor de regular de los precios de los artículos en venta. Vigilar las cuentas bancarias y mantener la balanza de gastos.
El puesto de entrenador es mucho más divertido, pero cien veces más difícil y estresante, sobre todo porque el editor de tácticas es, posiblemente, el mejor que hemos visto. Lo tiene todo para satisfacer a los ajedrecistas del balón, posiciones individuales, en conjunto tanto en ataque como en defensa o en otras situaciones como el lanzamiento del córner, etc.
Después de disfrutar con todo este ajetreo de órdenes, decisiones y pensamientos estratégicos llega el día del partido y cuando nos disponemos a presenciar las evoluciones de nuestra escuadra «Ultimate Soccer Manager 2» se derrumba. La representación de la acción es simplemente grotesca, una ensalada de sprites descomunales para el tamaño del rectángulo de juego se mueven por donde pueden persiguiendo a un descomunal balón. Inútil hablar de animaciones, porque ni tan siquiera se las puede llamar así. Lo mejor es ir directamente al resultado y hacerse a la idea de disfrutar sólo de la gran simulación de mánager y entrenador.

A.T.I.

60

Jet Rider

Como pez en el agua

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE





Se acerca el verano y la playita cada vez apetece más, pero no por estar de vacaciones hay que darse a la vaguería; un poco de deporte nunca viene mal y con el mar cerca qué mejor que unas carreritas con estas motos de agua. Aunque, hablando con propiedad, en «Jet Rider» se pilotan unos vehículos llamados Air Bike que son algo así como motos todo-terreno, incluyendo al agua dentro de "terreno".
El juego permite competir en un montón de modalidades diferentes a lo largo y ancho de diez circuitos cada uno más difícil que el anterior. De las características de la moto seleccionada dependerá la victoria en la competición: por ejemplo, a más peso, mejor manejabilidad, pero se resiente a la hora de coger las olas. Todo eso, y muchos otros factores, habrá que tenerlos en cuenta para el desarrollo de la competición. Y también habrá que tener unos ojos de lince. Nos explicamos: la poca claridad de los circuitos provoca constantes salidas de los mismos. Tal es así que a la hora de tomar los virajes aparecen unas flechas en la parte superior indicando la dirección correcta. Pero ahí no acaba todo; las texturas del mar no están demasiado logradas y los efectos del agua salpicando son tan falsos como un billete de dos mil quinientas. Pero bueno, no todo va a ser negativo, la velocidad resulta endiablada y la dificultad y la adicción no se quedan atrás. Sin duda, factores importantes, pero no fundamentales en el desarrollo del juego.
En pocas palabras, si ésta es la respuesta de PlayStation ante el «Wave Race» de Nintendo64, apañados estamos.

D.E.G.

63







Las motos de agua pasan a formar parte del universo de PlayStation gracias a «Jet Rider»



Super EF2000

Cubrir el mercado

Las ventajas más destacables que se aprecian son la calidad gráfica y la mejora de los sonidos con respecto a otras versiones

DID
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Pocas diferencias hay con respecto a su hermano de DOS. El juego es el mismo en un caso o en el otro. «Super EF» incorpora todas las mejoras de «Tactcom», su editor de misiones, sus mejoras en el sistema de IA, y todas las demás incorporaciones ya comentadas. La única diferencia que conviene contar con respecto a «Super EF2000» son las ventajas y desventajas de Windows 95.
Las ventajas más reseñables que se aprecian a primera vista es la calidad gráfica y la mejora de los sonidos. Evidentemente, el soporte en 32 bit que ofrece Win 95 hace que la textura de los gráficos sea más suave y con una definición más alta en comparación con la versión para DOS. Además, la frecuencia de movimientos es más rápida haciendo que el juego sea más suave a pesar de estar en su máxima resolución gráfica.
También los sonidos son de mejor calidad gracias también a los 32 bit y a los buenos gestores de sonido que posée. Por supuesto, correr este simulador desde Windows 95 exige que el PC sea potente. Si ya de por sí «EF2000» necesita un Pentium 100, como mínimo, para rodar en condiciones óptimas, «Super EF2000» nos obliga a tener una máquina más fuerte, que sea capaz de poder soportar Win95 y que desde él un juego de esta calidad y complejidad ruede sin problemas. Por lo menos un P150 es lo que recomendamos para evitar disgustos y situaciones raras.



Un detalle negativo de «Super EF2000» es el driver de calibración del joystick. En realidad no es cuestión del simulador sino de Win95 cuyo gestor de joysticks ofrece multitud de problemas. A priori parece bastante completo, dando la posibilidad de instalar una gran variedad de ellos. Pero si lo que queremos es usar nuestra configuración de botones personalizada, entonces tendremos que seleccionar el joystick convencional de dos botones. La calibración deja bastante que desear y esto durante el juego se acusa, pues los mandos no andan muy finos. Incluso si usamos el sistema de calibración propio de los mandos –el que está incorporado en el "driver" de los joysticks– estaremos obligados a pasar por el calibrado de Windows 95. Este detalle se nos antoja importante ya que, en un simulador de la complejidad de «EF2000», un mal funcionamiento de los mandos es crítico.
Las otras aportaciones de Win95 son el manual "on line" en el modo de ayuda, y la comodidad de las ventanas para situaciones multitarea, aunque si queremos hacer algo más a la vez que volamos, la velocidad de proceso se verá notablemente afectada.
Por lo demás el juego es exactamente igual que sus hermanos de DOS.
Todo lo que os contamos en el comentario de la Escuela de Pilotos sobre «EF2000 Evolution» es extrapolable a esta versión sin ningún tipo de diferencia en lo que al modo de vuelo , misiones, y campaña se refiere. Así que de vosotros depende tener uno u otro programa.

G."SHARKY" C.



92

Patas arriba

LEISURE SUIT LARRY 7: Love for sail!

Como había ocurrido en las anteriores 29 ocasiones, Larry acababa de romper con su última novia de una manera un tanto "peculiar". No sabía muy bien por qué, pero casi todas sus citas solían terminar esposado a la cama, mientras la chica se llevaba todo su dinero. Claro que, bien pensado, todavía podía ser mucho peor...





Comienza la aventura, pero parece que nuestro protagonista, Larry Laffer, no se lo está pasando excesivamente bien. ¿Será por las esposas...?



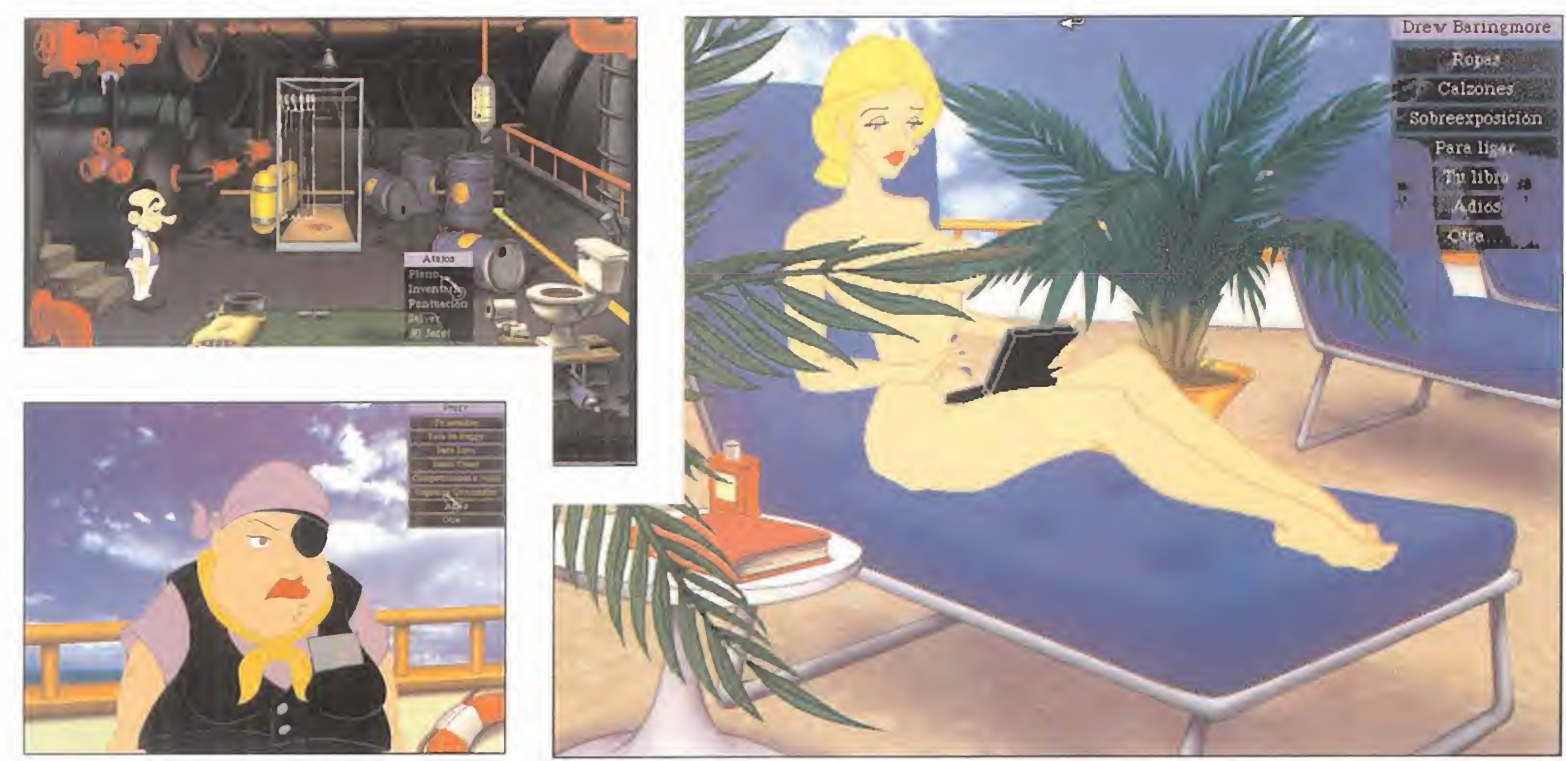
Larry por fin se deshace de sus ataduras y consigue saltar por la ventana del hotel.

En efecto, tal como estaba a punto de descubrir, lo peor aún no había llegado. Larry se encontraba esposado a la cama, sin blanca y, además, un cigarro mal apagado había provocado un "pequeño" incendio en la habitación.
No entendía lo que había pasado con Shamara. En realidad, no entendía a las mujeres en general, pero esto no impedía que se le quedase cara de tonto cada vez que una de ellas le daba plantón. Por suerte, la experiencia adquirida en sus últimas cinco grandes aventuras le había permitido salir de situaciones mucho más comprometedoras.
En apenas unos segundos, Larry registró visualmente toda la habitación, localizando unas tenazas y un kit de rizado para el cabello. Allí dentro encontró la herramienta necesaria para soltar las esposas, tras doblarla con las mencionadas tenazas. Por suerte, podía manejar sus pies con la misma destreza que las manos.
Larry estaba libre, pero todavía no había pasado el peligro, ya que el incendio amenazaba con rodearle. Una puerta de cristal lo separaba de su salvación. ¿Hemos mencionado que también se encontraba en el piso 40 del hotel La Costa Lotta? ¿No? Bien. Entonces, una puerta de cristal y una caída libre de más de 50 metros lo separaban de su salvación.
El fuego había calentado la cerradura, así que no le quedó más remedio que "romper" la puerta, escribiendo este verbo en la ventana que aparece al pulsar en la orden "Otra..." del menú emergente.
Larry consiguió salvar la vida, gracias a la red que habían preparado los bomberos. Unos cuantos cristales clavados en la espalda, un buen puñado de pinchos en la boca, y una invitación para tomar parte en un crucero en alta mar, navegando en el transatlántico PMS Bouncy, fue todo lo que sacó de su último día de estancia en La Costa Lotta, lugar de su anterior aventura.

LA CAPITANA QUEMUSLOS

Larry Laffer ya había viajado en barco en «Leisure Suit Larry II», pero el transatlántico PMS Bouncy era mucho más espacioso, tenía todo tipo de atracciones, y prometía diversión sin igual. Cuando Larry subió la escalerilla que daba acceso a la borda, sus ojos comenzaron a hacer chiribitas, y su mente olvidó de inmediato a la incomparable Shamara. La Capitana Quemuslos en persona, máxima responsable del crucero, estaba recibiendo a todos los pasajeros. Y su apellido no era precisamente la parte más excitante de su... personalidad.
Tras recuperarse del "shock" recibido, Larry se dispuso a visitar su camarote. En el vestíbulo principal, Peter el sobrecargo le informó de que se había producido un cambio en la asignación de las habitaciones, y a él le había correspondido el camarote Cero. Tal como presentía, éste se trataba de una vulgar cama instalada en el depósito de combustible del barco. Larry ya estaba acostumbrado a este tipo de vuelcos en su vida, así que no le dió mucha importancia: recogió un spray de silicona que atascaba el conducto de la taza del water, un poco de papel higiénico, y se decidió a explorar concienzudamente el transatlántico. Las últimas emociones le habían provocado hambre, así que se ►

Larry se encontraba esposado en la cama, sin blanca y, además, un cigarro mal apagado había provocado un incendio en la habitación



Peggy, la mujer pirata, no se distingue por sus educados modales precisamente.

Desde luego, Drew Baringmore sabe cómo llamar la atención de todos los pasajeros masculinos que se hallan en el barco...

dirigió al comedor. Allí se comió dos raciones enteras de "spork", un sucedáneo de carne de cerdo, lo que obligó al pinche a marcharse en busca de más latas. Esto le permitió apropiarse de un cuchillo y una bombilla de calor. También probó las judías que había en uno de los cuencos pero, como enseguida descubrió examinándose a sí mismo, éstas le provocaban flatulencias, por llamarlo de una manera un poco suave.

Ya estaba entrando en la cocina, cuando un mensaje emitido por megafonía anunció que iba a comenzar el concurso de Hombre-Trofeo de la Capitana Quemuslos, en el Salón del Orgulloso Marinero Enano. ¿Un concurso en el que participaba la Capitana? Esto era algo que Larry no podía perderse. Rápidamente corrió hacia el salón, llegando a tiempo para apuntar las reglas del juego. Por lo visto, la Capitana Quemuslos organizaba un concurso que constaba de las más variopintas pruebas, y aquel que obtuviese la máxima puntuación pasaría una semana entera en el camarote de la eficiente Capitana. "¿Qué es lo que se hará allí dentro, encerrados durante toda una semana?", pensaba Larry, mientras recogía su tarjeta de participación HTQ. En ella estaban apuntadas todas las pruebas: Lanzamiento de Herraduras, Torneo de Dados, Bolera en Cubierta de Popa, LoveMaster 2000, Tribunal del Mejor Cocinero, y Hombre Mejor Vestido del barco.

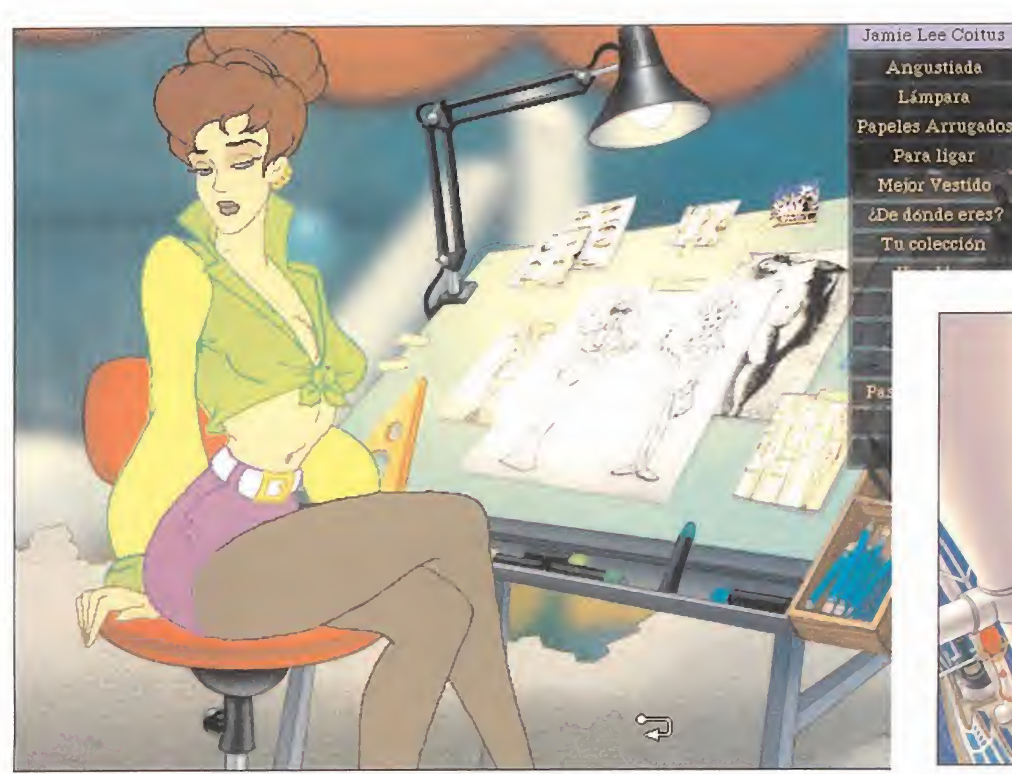
Larry las estudió concienzudamente y llegó a la conclusión de que, al menos en dos de ellas –la máquina del amor LoveMaster 2000 y Hombre Mejor Vestido–, iba a arrasar. Del resto, ya se ocuparía más adelante.

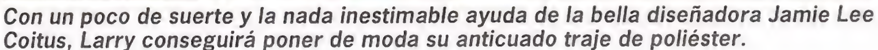
LOVEMASTER 2000

Sin pensárselo dos veces, Larry se dirigió a la Sala de Prueba de Técnicas Sexuales, pulsó el botón verde e introdujo su tarjeta de participación HTQ en los labios que había en una esquina. Esto abrió una de las puertas, en donde Larry dio lo mejor de sí mismo. El ordenador le comunicó su puntuación: 2. Un poco lejos de los 1000 puntos necesarios para ganar la prueba. ¿Qué podía haber pasado? En todo caso, estaba claro que no iba a ganar la prueba por sus propios "méritos", así que decidió utilizar su cerebro, para poner en marcha lo único que se le daba bien: hacer trampas.

Puesto que él no podía aumentar esa puntuación, quizá podría convencer a alguien para que le sustituyera, mientras los puntos quedaban anotados en su tarjeta personal.

Buscando una solución al problema, Larry llegó a la cubierta. Encontró unos quinotos escondidos en un árbol con forma de oveja, una manguera y una mujer pirata equipada con una pata de palo multiusos. La inevitable charla con Peggy, que así se llamaba, fue muy interesante, ya que, entre otras cosas, descubrió que el




Con un poco de suerte y la nada inestimable ayuda de la bella diseñadora Jamie Lee Coitus, Larry conseguirá poner de moda su anticuado traje de poliéster.





No hay nada como un agradable paseo por las grandes alturas para así evitar el mareo

spray KZ mezclado con desodorante daba lugar a un potente explosivo.

Su siguiente paseo le llevó a la biblioteca del barco. Allí conoció a la encargada, Victoriana Principales, una chica tan atractiva como recatada. Victoriana se pasaba todo el día leyendo libros aburridos, y no parecía muy interesada en Larry –lo que, por otra parte, hacía suponer que era una chica de buen gusto–. Quizá, si Larry cambiaba sus hábitos de lectura, podría hacerla cambiar de opinión...

Además de ciertos atributos físicos, le llamó la atención un tubo de pegamento que descansaba cerca del ordenador. Por desgracia, Victoriana no quería deshacerse de él, así que tuvo que entretenerla pidiéndola un libro inventado –orden "Otra..."–, para que pasase a engordar su inventario.

El siguiente destino era la piscina nudista. Tras alquilar un bañador con forma de elefante, Larry conoció a Drew Baringmore. Drew era una nudista convencida, que nada más llegar al barco le había pedido al grumete que escondiese su maleta, para poder pasarse todo el crucero tomando el sol en la piscina, como Dios la trajo al mundo. "Nunca te acostarás sin saber una cosa más", solía decir Larry, y así su charla con Drew le permitió conocer que Una Noche de Pasión –vulgar Erección Gigante– era un cóctel que servían en el barco, pero que se tardaba mucho tiempo en preparar. También descubrió que Drew estaba leyendo un libro erótico, pero no se lo podía prestar hasta que no lo hubiese terminado de leer. Eso ocurrió simplemente entrando y saliendo del lugar, por lo que Larry terminó con el libro en su poder. Esto le dió una idea...

Victoriana seguía ensimismada leyendo su libro de color amarillo, así que volvió a pedirla un título cualquiera y, mientras buscaba en el ordenador, lo cogió y le quitó la solapa, que puso en el libro de Drew. Cuidadosamente, lo colocó donde estaba el anterior, y se marchó a esperar que la lectura hiciese su efecto. Cuando regresó a la biblioteca, Victoriana había cambiado de parecer, y estaba deseando encontrar un hombre que le permitiese poner en práctica toda la teoría recién adquirida. ¡Ésta es la tuya, Larry! El gafe ligón más calvo, bajito y pasado de moda de toda Norteamérica no desaprovechó la ocasión. Pero, como ya estaba acostumbrado a comprobar, la muchacha no quedó muy satisfecha. En un alarde de improvisación, Larry retó a Vicky a probar el LoveMaster 2000; los empleados no disponían de tarjetas HTQ, así que amablemente se ofreció a utilizar la suya. Tal como esperaba, la bibliotecaria obtuvo la máxima puntuación, que quedó grabada en la tarjeta de Larry. ¡La primera prueba estaba superada!

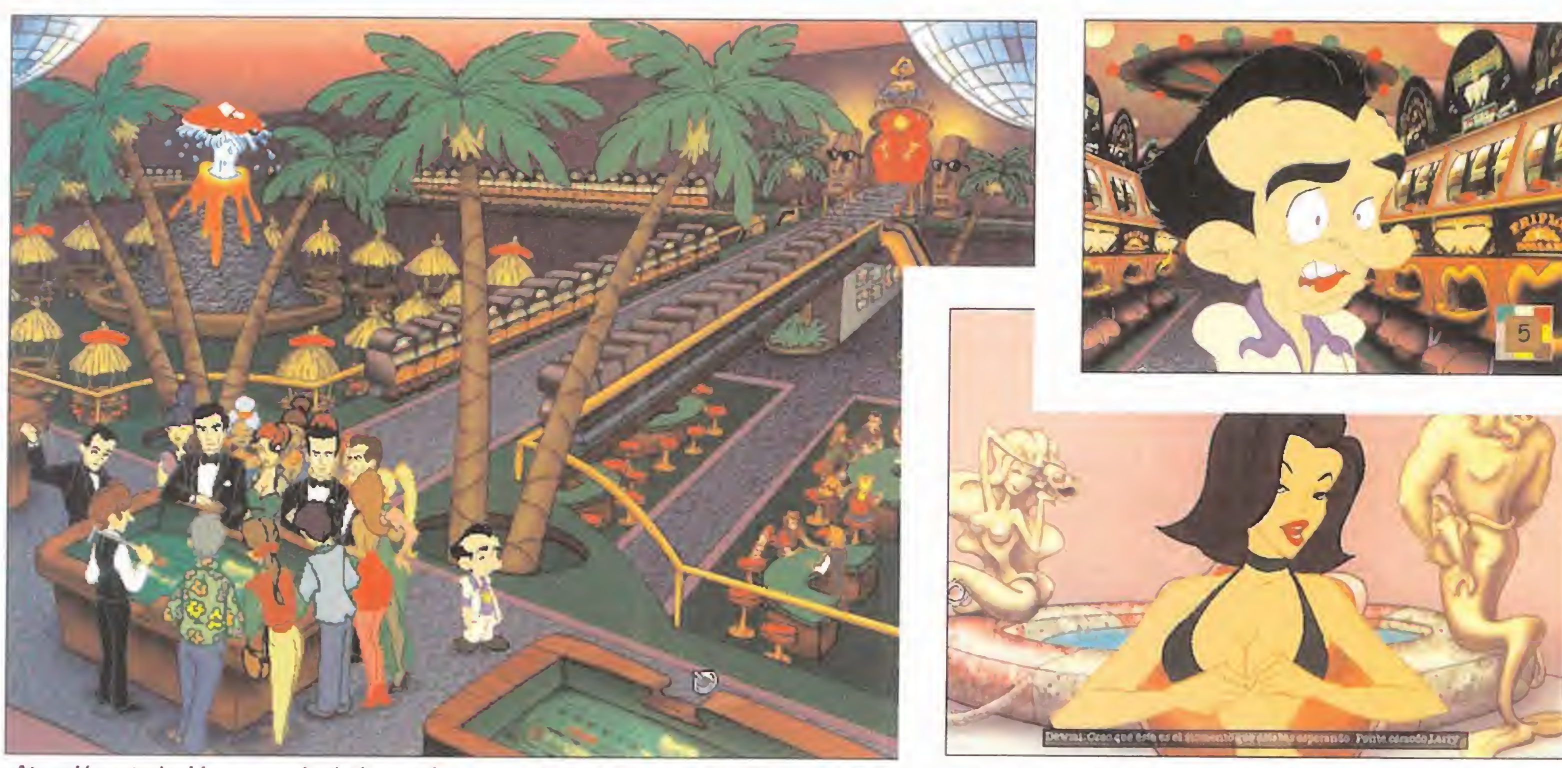
EL MEJOR VESTIDO

Vencer en el LoveMaster no había sido fácil, pero Larry no dudaba que él era el mejor vestido del barco. No en vano su flamante traje de poliéster había causado admiración durante más de 20 años...

Totalmente convencido de sus posibilidades, se dirigió a la sala del Mejor Vestido e introdujo la tarjeta del concurso en "cierto" orificio del maniquí. El ordenador evaluó su traje y, como era de esperar, obtuvo la máxima puntuación: 2. Era una lástima que esa fuese la máxima puntuación NEGATIVA. Estaba claro que necesitaba un nuevo "look" o, al menos, conseguir que su impecable indumentaria de los 70 volviese a ponerse de moda. La

¿Un concurso en el que participaba la Capitana Quemuslos? Aquello era algo que Larry no podía perderse

Patas arriba



¡Atención a todos! La mesa de dados está a punto de despejarse. Larry ha comido un buen plato de judias...

Para poder ver la siguiente escena... Tendréis que haceros con el juego de Sierra.

única que podía ayudarle era la famosa diseñadora Jamie Lee Coitus, que había alquilado el Salón de Baile del Capitán Queeg para presentar su nueva colección.

Por una vez, Larry estaba de suerte: Jamie le contó que su rival Calvin Klone había copiado su colección, presentándola antes que ella, y ahora no disponía de ningún diseño con el que sorprender a los críticos. Larry la propuso realizar una nueva colección basada en el poliéster –tecleando la palabra "ocio" en la orden "Otra.."–, pero no había forma de encontrar este material en todo el barco. Mister Laffer buscó y buscó por todas las estancias, ¡hasta que se dió cuenta de que las velas estaban hechas de poliester! El problema era que permanecían plegadas, fuera del alcance de nuestro protagonista.

Mientras encontraba la forma de desplegarlas, Larry visitó el Jardín de las Esculturas, donde un artista estaba dando los últimos toques a una gigantesca Venus del Milo hecha con dados usados. Larry sabía, por propia experiencia, que los dados usados eran los mejores para jugar en el casino, así que, sin pensarlo dos veces, cogió dos del dedo gordo de la estatua. Como no podía ser de otra forma, ésta se derrumbó estrepitosamente, dejando al pobre escultor con un palmo de narices. Larry escapó sigilosamente de allí y, cuando regresó, el artista se había marchado. Esto le permitío subir al andamio de la estatua, donde se hizo con un destornillador. También descubrió una extraña púa afilada que colgaba del techo. De momento, no tenía ninguna utilidad.

Siguiente destino: la Sala Sólo para Empleados. Ésta se hallaba protegida por un montón de cámaras, lasers y metralletas pero, tal como indicaban las instrucciones de juego, Larry no podía morir, así que cruzó las defensas tranquilamente, empujando la puerta de seguridad. Así llegó hasta el salón de recreo, completamente vacío. Esto le ahorró el tener que buscar una excusa para recoger el spray KZ y el cable con las pinzas. Con estos nuevos accesorios se encaminó al puente de mando. Justo encima, a través de las escaleras, se encontraban las velas, de momento inaccesibles.

Además, un feroz perro custodiaba los mandos, dentro del puente. El rápido vistazo a dicha palanca le permitió descubrir que las conexiones terminaban en un cajetín situada en el exterior. Con ayuda del destornillador consiguió abrirlo. También usó el cable de pinzas para conectar los fusibles que activaban las velas y la megafonía, de manera que, al escucharse un anuncio, las primeras se desplegarían. Larry sólo tuvo que esperar a que el locutor comunicase el ganador de uno de los numerosos concursos. Gracias a una herramienta cortante, consiguió la tela necesaria para fabricar el traje. Tal como era de esperar, Jamie le recibió entusiasmada, y se dispuso a



En esta sala es donde los castores fabrican los bolos, y a Larry se le ocurre un plan...

A la vista de las imágenes contempladas, ¿quién es la hija y quién es la madre? Parece que para Larry Laffer esta es una cuestión que no tiene demasiada importancia.

preparar la colección. Larry se quitó la ropa, para tomar las medidas, y corrió al camarote a cambiarse. Cuando volvió, se encontró con una nota que le invitaba a entrar por la puerta trasera del Salón. "Ahora vienen los agradecimientos", pensó mientras se frotaba las manos, pero sólo había una sala abarrotada de público, esperando el desfile de modas. El bueno de Larry hizo lo que pudo, y así consiguió que su singular "modelito" se convirtiese en un éxito. Ya sólo tuvo que volver a pasar la prueba del Mejor Vestido, para obtener la máxima puntuación. ¡Otro triunfo incontestable!

EL TORNEO DE DADOS

La tercera competición debía desarrollarse en el casino El Paraíso de los Dados. Larry se consideraba a sí mismo un experto en el Black Jack y las máquinas tragaperras, pero nunca había jugado a los dados. Y, al parecer, nunca iba a hacerlo, si no conseguía encontrar un hueco en la abarrotada mesa del casino. Afortunadamente, no hay nada que no puedan arreglar unas buenas judías y unas cuantas ventosidades. Con el lugar despejado, Larry probó suerte, pero no consiguió ganar ninguna partida. Decidió entonces probar con los dados de la estatua. Éstos todavía tenían pegamento, que limpió con el papel higiénico, y los intercambió con los que Jacques le entregó. Así ganó unas cuantas veces, las suficientes para llamar la atención de la despampanante Dewmi Moore, que le invitó a jugar una partidita al Mentiroso, en su camarote privado.

El Mentiroso resultó ser un curioso juego que mezclaba el strip-póker y los chinos, aunque utilizando dados. Dewmi jugaba muy bien, pero Larry sólo tuvo que utilizar el milenario truco de "grabar y cargar" para dejar a la tía buena en una comprometedora situación. Cuando sólo le quedaba una prenda, el muy inepto se dejó engatusar, tomando un misterioso cóctel que contenía una pastilla adormecedora. Al despertarse, todo daba vueltas a su alrededor, y la misteriosa Dewmi había desaparecido sin dejar rastro. Al menos, había ganado el torneo de dados...

EL LANZAMIENTO DE HERRADURAS

Para ser un hombre completo todo candidato debe superar el obligatorio lanzamiento de herraduras (¿?). Ya completamente despejado, Larry se dirigió a la cubierta del centauro y probó suerte, introduciendo la tarjeta en el único orificio accesible –madre mía– del mencionado ser mitológico. La demostración terminó con dos pasajeros en la enfermería, y un arqueólogo despistado que, años después, se preguntaría qué hacía una herradura solitaria en mitad del océano.

Una vez más, Larry tendría que utilizar todo su ingenio. Vagando por el buque en busca de ideas, regresó al camarote de Dewmi, y recuperó el bote de pastillas orgásmicas que había sido su perdición. Después, en el castillo de proa, mantuvo otra conversación con Peggy, la mujer pirata, que le informó sobre la existencia de un misterioso grumete escondido en las taquillas. Tras echar un vistazo, y hablar repetidas veces con ella, consiguió descubrir la taquilla exacta, y su combinación. De esta forma entró en la estancia secreta de Exquisit, un faquir que se dedicaba a sacar fotografías de todo el pasaje, en "situaciones comprometidas". Incluso pudo comprarle algunas fotos suyas. Tras la inevitable consulta con la cotilla número ►

Una Noche de Pasión era un cóctel que se servía en el barco; lo malo es que se tardaba mucho tiempo en preparar

Patas arriba



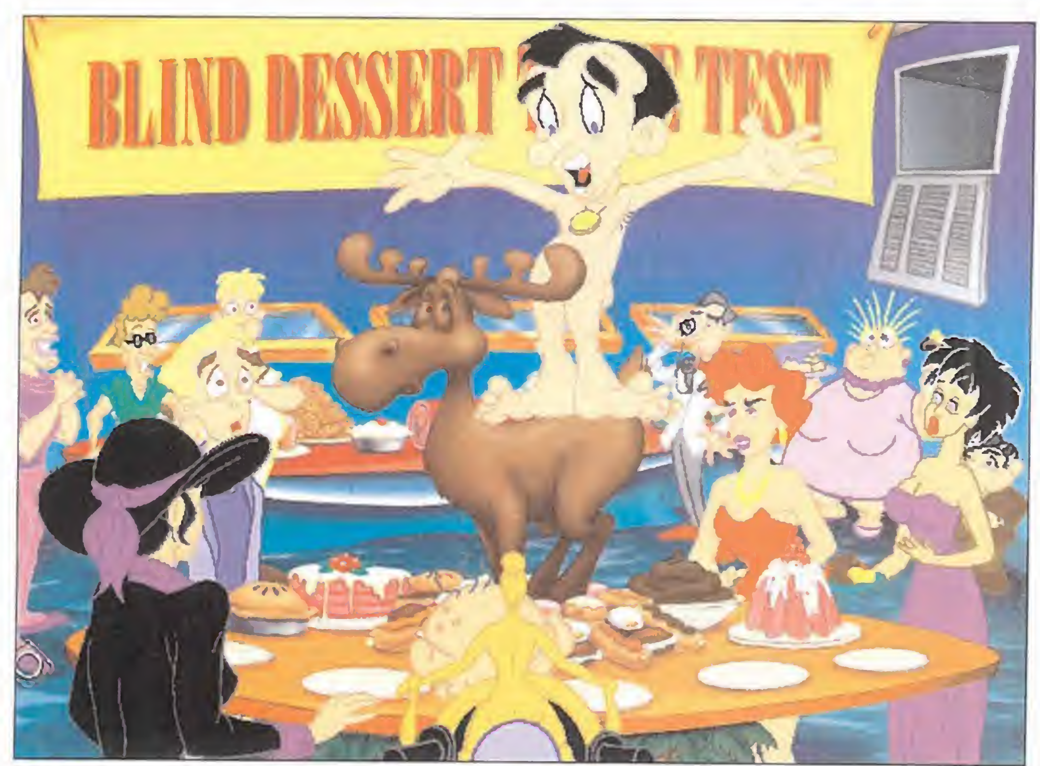
¡Cuidado Larry! Perece que la mezcla explosiva que has preparado ha surgido efecto antes de lo esperado... ¡Prepárate!

Hay que preparar un pastel de queso riquísimo para ganar una de las pruebas para disfrutar de Quemuslos.

uno, Larry descubrió que Exquisit necesitaba un pasaporte para salir de su escondite. El problema era que el suyo estaba en posesión de Peter, el sobrecargo, y éste le pedía una identificación para poder entregárselo. No le quedó más remedio que preparar una. Para ello utilizó una de las fotos, su tarjeta del camarote y una sustancia pegajosa. Con el pasaporte en su poder, corrió a dárselo a Exquisit. Agradecido, le regaló la llave que abría las bodegas del barco. Además, descubrió una nueva estancia en la que reposaban las conocidas cantantes "country" Las Lácteas, un marchoso grupo formado por Nailmi y su hija Wydoncha, que hacían honor a su nombre. Éstas le contaron, entre muchas otras cosas, que el Spandex mezclado con silicona y calor, daba lugar a una reacción química capaz de poner cachondo a un muerto. Igualmente, le invitaron a su próxima actuación en el Salón del Orgulloso Marinero Enano, que iba a tener lugar en los próximos minutos. Con la intención de contemplar el desfile más detenidamente Larry se dirigió hacia allí. Dando vueltas a la extraña mezcla que Las Lácteas le habían revelado, intentó introducirse en el camarote que había al lado del bar del salón, pero el camarero se lo impidió. Tal como imaginaba, se trataba del vestuario de las cantantes.

Tenía que distraer al barman de alguna forma. Por suerte, recordó su amigable charla con Drew, y pidió una lima y una Erección Gigante al camarero, que entró en la cocina a prepararlo. Así pudo introducirse en el camarote. Rápidamente, cambió el spray de silicona por el desodorante de la mesa, y apretó el botón rojo, que apagó la luz del exterior. Así pudo cambiar la bombilla por la que él llevaba, que emitía calor. Después, volvió a encender el foco y esperó tranquilamente la actuación, con la esperanza de la que mezcla explosiva resultase. En efecto, fue una actuación "impactante", que volvió a dejarlo sin ropa en mitad de todo el pasaje. Un paseo por su camarote, para reponer el vestuario, y una vuelta al escenario de la última orgía, le sirvieron para adueñarse de las luces que colgaban de los vestidos de Las Lácteas, y del control remoto que las activaban. Una extraña luz se iluminó en su ya de por sí desequilibrado cerebro y, de alguna forma, asoció las luces de Las Lácteas, el "country", los caballos y las herraduras... Quizás ésta era la clave para superar la prueba. Sólo faltaba un pequeño detalle: la púa que colgaba del techo, en el andamio de la Venus del Milo, que resultó ser el final de la estaca donde debían engancharse las herraduras. Larry enroscó las luces en la púa, y volvió a lanzar las herraduras, después de activar las mencionadas luces con el control remoto. Todas ellas aterrizaron en el lugar correcto, permitiéndole comenzar a soñar con el irresistible apellido de la Capitana.





Desafortunados Momentos en la Vida de Larry Laffer: Ejemplo número 128. La verdad es que sólo a Larry le ocurren estas embarazosas situaciones públicas.

¡STRIKE!

Superar la prueba de bolos era otro de los requisitos necesarios para ganar el concurso. Una vez más, Larry hizo lo que pudo: introdujo la tarjeta HTQ en la boca de la morsa y realizó unos cuantos lanzamientos, sin demasiado éxito. Una vez más, tendría que comenzar a recoger objetos y pasar por todo tipo de situaciones humillantes para salir del paso.

Sus pesquisas comenzaron en la habitación de Exquisit. Desde un primer momento, le había llamado la atención un respiradero que había en una de las paredes. Utilizó el destornillador para introducirse por la rendija; su sorpresa no pudo ser mayor cuando se dio cuenta de que el túnel llevaba a la sala para mayores de 18 años que había al otro lado del comedor. Las luces estaban apagadas, pero Larry podía oír los jadeos descontrolados de las féminas, entre otras muchas cosas irreproducibles en una revista no pornográfica. Con el garbo que le caracteriza, Larry se quitó la ropa, decidido a unirse a la fiesta. De repente, se hizo la luz. Y lo que a Larry le había parecido una orgía desenfrenada, no era más que una cata de postres a ciegas. Menos mal que encontrarse desnudo encima de un alce disecado, rodeado de un montón de gente que lo miraba con extrañeza, no era la situación más avergonzante a la que Larry Laffer había tenido que enfrentarse.

El incidente, sin embargo, no había sido en vano: al llegar a su camarote una irresistible mujer vestida de negro, que había visto su "actuación", le estaba esperando. Lo que siguió después fue una sucesión de malentendidos, ya que la mujer pretendía que Larry acabase con Mr. Boning, su marido y dueño del barco, para quedarse con la herencia, mientras que Larry entendió que la dama le estaba pidiendo un "favor" de otro tipo.

Tras despedirse de ella y coger el pañuelo del suelo, Larry se encaminó a la sala de los postres. Allí, debajo de una silla, encontró la póliza de seguros de la misteriosa mujer, que respondía al nombre de Annette. Si su viejo marido la palmaba heredaría nada menos que 1.000 millones de dólares en acciones.

Larry debía descubrir dónde se alojaba la mujer, así que preguntó a Peter, pero éste no soltó prenda. Haciendo gala de su habitual maestría, utilizó el teléfono blanco para pedir a Peter que le pusiese con el camarote de Boning. Después, entretuvo al sobrecargo y pulsó el botón rojo de su teléfono, que repetía el número de la última llamada. Puesto que el camarote formaba parte de éste, no le fue difícil encontrar la suite del propietario del transatlántico.

Tal como esperaba, Annette le había dejado las puertas abiertas –¡ay, Larry!–. La habitación estaba a oscuras, y el bulto de la cama sólo podía ser Annette. Larry pasó a la acción, pero lo que encontró allí dentro fue un viejo decrépito que murió del susto. Como era habitual, el bueno de Laffer no se había enterado de nada. Sin embargo, Annette había conseguido su propósito, ya que su marido había fallecido de muerte natural, así que lo echó de allí a patadas.

¡Un nuevo fracaso, Larry! A pesar de todo, era una buena persona, por lo que corrió a devolver la póliza que había encontrado en la sala de postres. Annette pensó que era un chantaje; para deshacerse de él, le entregó la mitad de las acciones. ¡Qué rabia! ¡Larry había ganado 500 millones de dólares, pero lo único que el quería era pasar una noche con Annette!

Al menos, ahora tenía los elementos necesarios para ganar a los bolos. Tal como había descubierto al utilizar la llave de Exquisit en las bodegas, allí estaban encerrados una gran cantidad de castores, que fabricaban los bolos utilizados en las partidas. Larry abrió la puerta de tolva, y usó el desodorante en los bolos. Seguidamente, roció el pañuelo con spray KZ, y se dirigió a la bolera. Antes de lanzar la bola, la barnizó con el pañuelo, lo que provocó una reacción química que hizo explotar absolutamente todos los bolos. Ni uno sólo quedó en pie, así que Larry no tuvo dificultades para ganar la prueba. ¡Una más, y la Capitana sucumbiría a sus encantos!

El Mentiroso resultó ser un curioso juego que mezclaba el strip-póker y los chinos, aunque utilizando dados

EL PASTEL DE QUESO

Qué mejor lugar para preparar un suculento plato, que la cocina del barco. Husmeando un rato, Larry encontró sal, un puchero, y un pescado envuelto en papel de periódico. Precisamente, en esta hoja había escrita una receta para preparar "Queso

de castor venezolano". Larry tenía todos los ingredientes, menos la leche de castor y el moho. Lo primero fue fácil de conseguir, ya que, donde hay castores, hay castores hembra, y donde hay castores hembra... pues eso. Al cabo de un rato, el puchero estaba lleno. Sólo faltaba el moho. Larry buscó por todos los sitios, pero la limpieza en el PMS Bouncy era impecable. Así llegó hasta la piscina, donde volvió a charlar con Drew. Esta chica sólo parecía interesada en cuestiones históricas, así que se dirigió a la biblioteca, y localizó un libro sobre los aviones Fokker que, casualmente, había sido escrito por la propia Drew.

¡Bingo! Acababa de descubrir la forma de romper el hielo. Drew parecía tan entusiasmada, que incluso aceptó visitar su camarote, para mantener una charla más "profunda". El problema era que no tenía ropa, y no podía vagar por el barco desnuda. Tras preguntar un par de veces a la chica, Larry descubrió que su maleta tenía que estar en la bodega de proa. Allí había miles de ellas pero, por una vez, pudo encontrarla rápidamente –más bien, la maleta fue la que encontró su cabeza–.

Ya a solas, Drew decidió tomarse una interminable ducha para quitarse toda loción bronceadora, provocando la desesperación de Larry.

Había que sacarla de allí: malévolamente, colocó la manguera en una de las tuberías de paso, y la unió al retrete. Después, tiró de la cadena. El cambio de temperatura provocó que Drew saliese corriendo allí. No era lo que tenía planeado pero, al menos, sólo tuvo que esperar un rato para que el moho empezase a crecer en la ducha. Ya tenía todos los ingredientes, así que se dirigió a la cocina, y los introdujo en el CyberCheese 2000. Los quinotos, y un toque erótico especial, dieron lugar a un pastel irresistible, que obtuvo el primer premio. ¡Larry acababa de ganar una cita de una semana con la Capitana Quemuslos! Parece que, por esta vez, la suerte te sonríe, ¿eh, Larry?

EL CAMAROTE MISTERIOSO

Ahora que todas las pruebas estaban superadas, sólo quedaba dirigirse al camarote de la Capitana, para obtener el premio. Larry subió hasta allí, y llamó a la puerta. Una vez dentro, fue recibido por la señorita Quemuslos. Larry descubrió que la capitana se había cansado de vivir en un transatlántico, pues su sueño dorado era poseer un petrolero. Todo parecía perdido pero, ¡qué demonios! ¿Acaso no disponía de 500 millones de dólares para comprarlo? Como no podía ser de otra forma, Quemuslos se lo agradeció de la mejor manera que sabía, alcanzando así un final feliz que, no lo dudamos, volverá a desembocar en una nueva aventura para el único, e incombustible Larry Laffer.

J.A.P.

nuestra opinión

SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

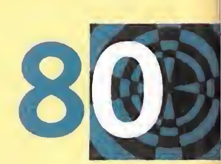
Hay que ver cómo pasa el tiempo. Parece que fue ayer y, sin embargo, ya han pasado diez años desde que el primer capítulo de la saga de Larry Laffer vio la luz. Lo que empezó siendo una aventura para adultos, jugada a escondidas en los más variopintos lugares –y sino, que se lo pregunten a cierta embajada de cierto país del norte de Europa–, ha terminado convirtiéndose en un juego disfrutado en todo el mundo, con más de dos millones de copias vendidas.

«Leisure Suit Larry: Love for Sail!» es, pues, la culminación de una forma de hacer aventuras. Y es que la gran cantidad de mejoras incluidas lo alejan de los anteriores capítulos. En primer lugar llaman la atención sus magníficos gráficos y animaciones, tipo "cartoon", totalmente interactivos. El interfaz también ha sufrido un buen lavado de cara, pues está inspirado en los menús inteligentes de Windows 95. Además, ahora podemos teclear verbos, para realizar acciones adicionales, siendo imprescindible utilizar este método en dos o tres ocasiones. Otras sorpresas interesantes son la posibilidad de incluir nuestra foto en el carnet de Larry, nuestra propia voz en los diálogos del camarero e incluso experimentar las mismas sensaciones que el protagonista, utilizando una tarjeta con olores que se incluye en el paquete.

El argumento –Larry debe realizar varias pruebas en un crucero para ganar el concurso de la Capitana Quemuslos, y pasar una inolvidable semana con ella– es, junto con el tecleo de los verbos, lo más flojo del juego, ya que todos los sucesos que se van desarrollando no son más que excusas cogidas con alfileres para que Larry pueda acostarse con las más bellas mujeres. La experiencia de Al Lowe se deja sentir, sin embargo, en los puzzles, que están bien trabajados, y en su particular sentido del humor.

Estamos pues, ante una aventura divertida, bien realizada, que no defraudará a los simpatizantes del género. Hay que dejar bien claro, sin embargo, que «Love for Sail!» es una aventura sexista, políticamente incorrecta e incluso, desvergonzada, muy por encima de los anteriores capítulos. No obstante, todo es tan inocentemente machista, tan simplista, que no creemos que llegue a ofender a ninguna mujer.

En definitiva, una buena continuación con la calidad que se espera de Sierra, y una excusa más para que las mujeres sigan metiéndose con el género masculino. Afortunadamente, siempre podremos defendernos argumentando que, al menos, nosotros no nos dedicamos a lanzar ropa interior a Jesulín...




Patas arriba
MUNDO
DISCO
II
¿PRESUNTAMENTE DESAPARECIDO?

La Muerte tenía un precio

Graves sucesos estaban teniendo lugar en MundoDisco, el apacible planeta plano que vagaba por el universo a lomos de la gigantesca tortuga Gran A'Tuin. La Muerte parecía haber desaparecido de repente y desde hacía varias semanas todas las personas que se morían seguían vagando por el planeta al no venir nadie a recoger sus almas. Aunque a primera vista esto pudiera parecer una gran novedad agradable, el planeta MundoDisco corría el riesgo de abarrotarse de muertos vivientes frustrados por no poder disfrutar de un buen merecido descanso.

La fiesta celebrada en honor del fallecimiento del venerado mago Windle Poons, patriarca de la Universidad Invisible, fue el lugar y el momento donde la paciencia del archicanciller rebosó todos los límites. Había que poner fin a esa situación tan desagradable y la única manera de hacerlo era invocar a la Muerte para que explicara las razones de su desaparición, e intentar convencerla de que debía volver al trabajo.

La ceremonia necesaria para invocar a la Muerte recibía el curioso nombre de Rito del PreguntaEnte y para realizarla eran necesarios sólo dos sencillos elementos, tres palos de madera iguales y 4 centímetros cúbicos de sangre de ratón, más otros tres componentes de naturaleza básicamente decorativa, como velas goteando cera, destellos brillantes y olor a sepulcro.

ACTO I. El rito

Rincewind entró en la Instalación de Alta Energía de la Universidad Invisible y cogió un imán, un tubo de ensayo y un fuelle, y con ayuda del imán consiguió apoderarse de las botas del duende que estaba sentado en la casa para pájaros del jardín.

A continuación, se dirigió a la tienda de Ankh-Morpork donde encontró un flamenco, un pez disecado y una barra de incienso. Al fijarse en las velas situadas sobre una estantería preguntó sobre ellas a la dueña de la tienda, para intentar comprarlas, pero la anciana le explicó que se trataba de copias falsas en escayola y que si deseaba velas de verdad ella misma podría fabricarlas con los materiales necesarios.

Rincewind visitó la plaza de la ciudad y allí se encontró con Escurridizo y la lechera, dos viejos conocidos de anteriores aventuras. Hablando sarcásticamente con Escurridizo, nuestro amigo consiguió un folleto de cine y un montón de palomitas de maíz.

Los barrios bajos de la ciudad eran conocidos popularmente como las "Sombras". Después de encontrar una sierra y una olla cerca de un grupo de mendigos, Rincewind bajó al mortuorio y encontró una bruja tendida sobre una losa. Nuestro amigo examinó la bruja para descubrir que su nombre era Yaya Ceravieja, y antes de abandonar el lugar recogió un cuchillo.

La señorita Cake era una rolliza adivina que vivía en una casa situada en uno de los extremos de las Sombras. Rincewind cogió las tijeras, las enaguas del maniquí y la tabla de planchar que encontró en el interior de un armario, y cortó uno de los brazos del maniquí con ayuda de la sierra.

Nuestro mago se fijó en una botella que parecía contener un genio en su interior e intentó preguntar a la señorita Cake sobre ella, pero la adivina tenía conectada su capacidad de clarividencia y para que accediera a desconectarla Rincewind tuvo que conducir con mucho tacto la conversación, siguiendo la secuencia sarcasmo, preguntar, reflexionar y sonreir. Sólo así pudo mencionar la botella con el genio, momento en que la adivina explicó que sólamente se desprendería de la botella a cambio de un auténtico ectoplasma.

Rincewind se dirigió al Gremio de los Bufones y habló con el bufón fantasma. A continuación

Patas arriba









A Rincewind nunca se le dieron bien las rimas, y menos cuando se trata de una canción...

Rincewind decidió hacer una visita al puerto. Allí cortó la red con el cuchillo, cogió el tiburón martillo y consiguió atraer al pájaro con ayuda del pez disecado. A continuación, regresó al jardín de la Universidad, roció las palomitas de maíz con cerveza y atrapó al gallo con las palomitas. Tenía que hacerse con los mazos que los miembros de la Universidad utilizaban para el cricket y para ello cambió cada uno de los mazos por el objeto adecuado: el mazo del bibliotecario por el pájaro del puerto, el mazo del decano por el flamenco y el mazo del tesorero por el tiburón martillo.

La ceremonia necesaria para invocar a la Muerte recibía el curioso nombre de Rito del PreguntaEnte y para realizarla hacían falta sólo dos sencillos elementos



recogió una bocina y un ladrillo, y convenció al fantasma para que se introdujera en el mismo. Rincewind bajó a las alcantarillas por el agujero del suelo y luego torció a la izquierda, hasta llegar a un lugar colocado exactamente debajo de la plaza de la ciudad, donde utilizó hábilmente el fuelle en la rejilla para levantar el vestido de la lechera y conseguir un buen montón de polvo brillante, uno de los elementos necesarios para el rito.

Nuestro amigo regresó a la Instalación de Alta Energía de la Universidad y consiguió el ectoplasma que necesitaba lanzando el ladrillo contra el acelerador. Ahora era el momento de dar el ectoplasma a la señorita Cake para conseguir a cambio la botella con el genio, meter las botas del enano en la botella y utilizarla para encerrar dentro el olor nausebundo que despedía uno de los mendigos de las Sombras

En una de las plazas de las Sombras había una taberna especializada en hamburguesas de ratón, regentada por un enano llamado Gimlet. Rincewind cogió el chile en polvo, examinó el menú y habló con el tabernero para conseguir una de las famosas hamburguesas.

Nuestro amigo entró en el pub "La Cabeza del Troll", y allí conoció a un curioso personaje llamado Casanunda que hablaba de sí mismo como el segundo mejor amante del mundo.

Rincewind conversó con el hombrecillo para interesarse por su escalera, y cuando Casanunda explicó que sólamente la daría a cambio de información sobre una mujer verdaderamente interesante, nuestro amigo le habló de la bruja Ceravieja y el gran conquistador abandonó corriendo la taberna.

Antes de marcharse el mago, Rincewind cogió la escalera, habló con el troll barman para conseguir una jarra de cerveza y recogió una caja de cerillas.

Ya que estaba en el jardín, Rincewind decidió acercarse a las colmenas.

En primer lugar consiguió deshacerse del apicultor mostrándole el folleto de Escurridizo y, a continuación, derramó el chile en polvo sobre las flores para excitar a las abejas. Luego se colocó las enaguas para protegerse de las picaduras, encendió el incienso con las cerillas e hizo huir a las abejas con el humo del incienso. Finalmente llenó la olla con miel y recogió con sus manos un montón de cera de la colmena. Rincewind entregó la cera a la anciana de la tienda, la cual cumplió su promesa y le fabricó unas velas.

Ya solo faltaba la sangre de ratón. Rincewind consiguió despertar al gallo haciéndole beber de la lata con café de los mendigos, entró de nuevo en el pub e hizo cantar al gallo para hacer creer al vampiro que estaba a punto de amanecer. Mientras el vampiro regresaba a su ataúd Rincewind se dirigió al cementerio, recogió el pico, entró en la cripta y alcanzó el ataúd del vampiro con ayuda de la escalera.



Nuestro amigo no pretendía despertar al vampiro sino simplemente coger sus dientes falsos, utilizarlos para morder al ratón y guardar la sangre en el tubo de ensayo.
El final de la búsqueda ya había llegado. Rincewind se reunió con el archicanciller en el comedor de la Universidad y le entregó todos los objetos que le había pedido: los mazos –los tres palos de madera iguales–, el tubo de ensayo con la sangre del ratón, las velas goteando, la botella con el olor apestoso y el polvo brillante. Nuestro amigo no pretendía... cargar con las personas que tuvieran el correspondiente certificado de defunción.










ACTO II
Ven a morir conmigo

LA MUERTE SE VA DE VACACIONES

El rito fue ejecutado con éxito y la Muerte acudió a la llamada. Pero para sorpresa del archicanciller la Muerte declaró que estaba cansada de su trabajo y que había decidido pasar una larga temporada de vacaciones, desapareciendo antes que nadie le pudiera hacer más preguntas. Como todos podréis imaginar, Rincewind recibió el encargo de averiguar el lugar donde la Muerte pasaba sus vacaciones e ir a buscarla.
Rincewind comenzó sus pesquisas en las alcantarillas, donde utilizó el pico para conseguir un trozo de hielo en el almacén de cerdos futuros. A continuación se dirigió a las Sombras y habló con el recogedor de muertos para intentar que le llevara al lugar donde eran enviados todos los cuerpos sin vida, ya que supuestamente ese sería el sitio donde la Muerte estaría pasando sus vacaciones. Pero el recogedor explicó que sólo podía cargar con las personas que tuvieran el correspondiente certificado de defunción.







Encontrar el lugar de vacaciones de la Muerte no fue una tarea sencilla para Rincewind.

intentó convencer a la Muerte para que volviera a su trabajo y acabara con el caos producido por las almas sin recoger en MundoDisco, pero la Muerte afirmó estar harta de su mala fama y dijo que sólamente regresaría si Rincewind conseguía convertirla en alguien realmente popular.
Y la mejor manera de conseguirlo, tal como sugirió Escurridizo, era convertir a la Muerte en una estrella de cine, haciéndola protagonista de una película taquillera. Pero para garantizar el éxito de la película había tres elementos que no se podían descuidar: una chica de evidentes encantos físicos, una canción pegadiza y unos cuantos chismes para alimentar la curiosidad del público.

Para garantizar el éxito de la película había tres elementos que no se podían descuidar: una chica con encantos físicos, una canción pegadiza y unos cotilleos para enardecer al público

HA NACIDO UNA ESTRELLA

Rincewind comenzó la búsqueda de los ingredientes necesarios para la película en Djelibeybi, una pequeña ciudad costera situada al borde del desierto. Allí habló con el vendedor para conseguir un camello, y con ayuda del animal consiguió alcanzar una colina situada en el interior del desierto, donde encontró varios esqueletos atados a unos árboles. Al hablar con Hueso Ocioso, uno de los esqueletos, Rincewind descubrió que se trataba del grupo musical ideal para interpretar la banda sonora de la película, y se hizo con sus servicios desatándolos con ayuda del cuchillo.
Nuestro amigo entró en una de las pirámides, donde encontró un frasco de pegamento,





De regreso a Djelibeybi, el mago entró en la casa del arquitecto para coger un cartel con los planos de una pirámide.



Para tan desértico paraje, la mejor forma de locomoción eran estos "juveniles" camellos, con lo que Rincewind alquiló uno de ellos.







cortó las vendas de la momia con las tijeras y utilizó las vendas para envolver el brazo de madera del maniquí que tenía. Finalmente se dirigió al oasis, y allí consiguió engañar a los dos buitres y apoderarse de un brazo podrido, cambiándolo por el brazo vendado. El brazo podrido no tenía buen aspecto, pero Rincewind encontró en uno de sus dedos un precioso anillo.
Rincewind regresó a Cuatro Equis, la playa donde la Muerte había pasado sus vacaciones, y se fijó en los objetos que un extraño nativo tenía a la venta en su pequeña tienda. Después de examinarlos, y hablar con el nativo, nuestro amigo consiguió un palo con forma de boomerang y una cesta de picnic.
Holy Wood era la Meca del cine, el lugar donde se filmaban y producían las películas que luego se proyectaban en todos los cines de MundoDisco. Rincewind entró en la habitación del vestuario, se fijó en un disfraz de caballo y habló con el enano que estaba a cargo del vestuario para interesarse sobre el disfraz, consiguiéndolo a cambio del anillo.
Nuestro amigo salió de la habitación, recogió tanto el peso como el cartel con el número diez colocado sobre el buzón de correos y, finalmente, colocó el cartel sobre el peso para que pareciera que pesaba no una, sino diez toneladas. Luego entró en la sala de ma-





Curiosos personajes donde los haya, en esta ciudad llena de paradojas.





quillaje y encontró a una joven desesperada porque no conseguía encontrar el maquillaje adecuado para la Muerte. La chica explicó que necesitaba un buen material de referencia, como una foto de la reina de los elfos, y Rincewind se ofreció para conseguirla.

Antes de abandonar los estudios nuestro amigo se acercó al domador de duendes, cogió una cámara de fotos y preguntó al domador si podría prestarle un duende pero, por desgracia, uno de los pequeños diablillos no se dejó atrapar y se escondió en uno de los decorados. Nuestro mago pintó el boomerang con ayuda de uno de los botes de pintura y lo arrojó contra el decorado, para atrapar al duende que se había escondido allí, introduciendo el duende en la cámara.

Ahora podía ser un buen momento para tomar de nuevo el barco y regresar a Ankh-Morpork, en concreto al comedor de la Universidad donde Rincewind pidió al bibliotecario ayuda para usar el disfraz de caballo. Luego llenó la cesta de picnic con la comida que había sobre la mesa y cogió los aros de cricket situados en el jardín.

Nuestro amigo volvió a Djelibeybi, cruzó el puente de madera que conducía al pueblo y entró en la primera casa, la del arquitecto, donde encontró un cartel con los planos de una pirámide. Luego se dirigió al centro del pueblo y se puso a hablar con Uri Djeller, el extraño personaje que levitaba sobre una alfombra, el cual le ayudó a estirar los aros de cricket, para así poder convertirlos en alambres, y le explicó que existía un gran filósofo en el desierto que podría proporcionarle la canción pegadiza que necesitaba para la banda sonora de la película.

En el mismo lugar un grueso hombre vendía todo tipo de objetos. Rincewind se fijó en una gigantesca roca de azúcar e intentó comprarla, pero un grupo de mujeres enfurecidas se apoderó de ella sin que nuestro amigo pudiera hacer nada por impedirlo. Antes de marcharse Rincewind llegó al extremo del pueblo y cogió un poste que estaba clavado en el suelo.

El filósofo del que había hablado Uri Djeller vivía realmente sobre una rueda de carro en el centro del desierto. Rincewind le pidió que le escribiera una canción pegadiza para su película, pero el sabio, un individuo bastante chiflado y rarito que se llamaba S. T. Ungulant, respondió que sólamente lo haría si antes nuestro gran mago le explicaba la respuesta al porqué de todas las cosas que existían en el Universo.

Patas arriba



Llegar hasta aquí apenas le había supuesto un pequeño esfuerzo. Lo peor estaba por venir.





Estaba claro que, tétrico, el lugar lo era pero, aún así, nuestro inagotable Rincewind hacía todo lo posible por aprender el oficio de la Muerte.

Con un nuevo encargo en su ya larga lista Rincewind regresó al jardín de la Universidad y colocó el poste en el montón de abono para atrapar a la sufragista, una curiosa joven que reclamaba el derecho de las mujeres a contar chistes malos al igual que los hombres. Luego encontró a Casanunda en el mortuorio junto a su amada bruja Ceravieja y, hablando con él, consiguió convencerle para que se marchara a Djelibeybi, momento que aprovechó para hablar con la bruja y averiguar dónde se encontraba el bosque de los elfos. Finalmente Rincewind visitó el puerto, colocó el falso peso de diez toneladas en el gancho y lo empujó contra el almacén de novedades para abrir un boquete en el muro y conseguir un hermoso souvenir de Ankh-Morpork que, sin duda alguna, serviría como novedad para promocionar la película protagonizada por la Muerte.

Rincewind regresó a Djelibeybi y colocó la sufragista atada al poste en el agujero donde antes estaba el poste vacío, momento en el que las mujeres que habían comprado la roca de azúcar aparecieron furiosas y comenzaron a lapidar a nuestro amigo. Pero el esfuerzo mereció la pena, ya que Rincewind consiguió recuperar la gigantesca roca de azúcar y se apoderó también de la cuerda abandonada por la sufragista en su huida.

Luego, siguió caminando hacia la derecha hasta encontrar un troll que vigilaba una puerta y le ofreció la roca de azúcar, pero el goloso troll se rompió un diente al comersela. Rincewind intentó abrir sin éxito la puerta y luego habló con el troll para pedirle la llave, momento en el que nuestro amigo abrió la puerta con la llave y ató la cuerda al troll para arrancarle el diente que le dolía. Luego atravesó la puerta y se encontró con la hermosa lechera, a la que consiguió convencer para que trabajara en la película de la Muerte regalándole el diente del troll, que resultó ser un diamante de gran valor.

La película por fin pudo ser terminada y llegó el estreno más esperado de Ankh-Morpork, pero el público reaccionó muy mal

Rincewind volvió a Cuatro Equis, colocó la cesta de picnic llena de comida sobre el hormiguero, para atrapar un buen montón de hormigas, y regresó a la playa. Allí cortó la tabla de planchar con la sierra, colocó pegamento sobre la tabla y finalmente se puso a hacer surf sobre las olas. Al tener los pies pegados a la tabla, Rincewind resistió la feroz embestida de las olas y consiguió llegar a una gran cueva, donde encontró unas curiosas pinturas rupestres que fotografió con la cámara que tenía.

Uno de los pocos sitios que Rincewind aún no había visitado era el bosque de los elfos. Yaya Ceravieja le había explicado que los elfos sólo permitían entrar en su reino a criaturas sobrenaturales, así que Rincewind tuvo la idea de confeccionar un disfraz de unicornio que no despertara sospechas. Introdujo la cámara en uno de sus bolsillos dejando previamente el monedero en el equipaje para, acto seguido, colocar pegamento en la bocina, colocándola sobre el disfraz de caballo para que imitara un cuerno. Luego pidió al bibliotecario que se metiera en el disfraz, introdujo el mismo en su otro bolsillo y, finalmente, entró en el círculo de los elfos, se puso el disfraz y llegó al castillo, donde no tuvo ninguna dificultad para sacar una foto a la reina de los elfos.

De regreso a Ankh-Morpork nuestro amigo entró en la Instalación de Alta Energía de la Universidad y decidió buscar las respuestas a las preguntas del filósofo en una computadora llamada Hex.

Lo primero que tenía que hacer era reponer los bugs que habían huido cuando cogió el tubo



de ensayo, y para ello dejó en el suelo la cesta de picnic llena de hormigas y trazó un camino de miel para que las hormigas llegaran hasta la computadora. Luego construyó una pirámide con los alambres siguiendo las indicaciones de los planos del arquitecto, la colocó sobre Hex y pidió a Skazz, uno de los jóvenes magos de la Universidad, que pusiera en marcha a Hex para que la computadora produjera un papel con un breve texto que contenía todos los datos que poseía sobre el porqué del Universo. El papel pareció satisfacer al filósofo del desierto, el cual entregó a Rincewind la canción pegadiza que necesitaba para la película.

EN LAS MEJORES SALAS DE MUNDODISCO

Con todos los objetos necesarios en su poder, Rincewind regresó a Holy Wood, entregó a la maquilladora las fotos de la reina de los elfos que necesitaba como modelo para maquillar a la Muerte y, finalmente, entregó a Escurridizo, que se había ofrecido para dirigir la película y le estaba esperando en el plató, la banda de músicos, la canción pegadiza, la novedad y la lechera.

El rodaje se puso en marcha y la Muerte parecía estar muy a gusto en su papel, pero en cierto momento de la película la Muerte se negó a seguir rodando ella misma las escenas peligrosas, y exigió un especialista que las hiciera en su lugar.

Para conseguir al especialista nadie mejor que un muerto y, para ello, Rincewind se dirigió a las Sombras. Cerca de la casa de la señorita Cake encontró otra casa en la que se celebraba una reunión de muertos a la que pudo acceder mostrando el certificado de defunción. Dentro encontró una oveja en el interior de un armario e intentó convencerla para que trabajara de especialista en la película. Cuando la oveja espetó que la única forma de triunfar en el cine en MundoDisco era ser extranjero Rincewind le mostró las fotos sacadas en la cueva, demostrando de ese modo que la susodicha oveja había tenido antepasados extranjeros.



Las pruebas por las que tuvo que pasar Rincewind precisaron de todo su ingenio para lograr el éxito.

La película pudo ser terminada y llegó el momento del estreno en el cine más importante de Ankh-Morpork. Pero el público reaccionó muy mal al terminar la película y Rincewind, que estaba en la sala de proyección, tuvo una brillante idea para salvarla, consistente en introducir breves imágenes de la hermosa reina de los elfos para que se fijaran de forma subliminal en los espectadores.

Para ello sacó la película del proyector, la colocó sobre el dispositivo de montaje, utilizó las fotos de la reina de los elfos en el dispositivo y, finalmente, volvió a colocar la película en el proyector.

ACTO III: El inexorable Rincewind

La película fue un éxito, tal vez incluso demasiado. La Muerte se convirtió en una estrella adorada por miles de seguidores y, encantada de ser un héroe de masas, decidió romper la promesa hecha a Rincewind y se negó en redondo a volver a su antiguo trabajo. La única solución al problema estaba en que el propio Rincewind visitara la casa de la Muerte a lomos de su caballo y aprendiera todos los trucos necesarios para segar almas y realizar las labores que la Muerte había hecho hasta entonces.

La Muerte había construido su casa sobre las nubes más altas de MundoDisco y la había rodeado de un establo para Binky, su querido caballo blanco, un jardín y un campo de maíz. Rincewind encontró una llave debajo del felpudo y, una vez en el interior, encontró en la cocina a Albert, el criado de la Muerte

Albert no parecía muy convencido de que alguien como Rincewind pudiera ocupar el lugar de su señor, y explicó que para poder ser aceptado como sustituto de la Muerte se necesitaba un traje negro, una gran guadaña, una voz cavernosa y un estupendo talento como jinete.

Rincewind subió al piso de arriba y entró en la habitación donde se guardaban los relojes de arena, que representaban el tiempo restante de los habitantes de MundoDisco. Allí cogió un frasco de tinta, utilizó el cordón para hacer sonar un timbre y se dirigió rápidamente



Rincewind tenía que conseguir por todos los medios saber qué hacía la Muerte en sus ratos de ocio.





Rincewind había demostrado con creces tener todos los requisitos necesarios para sustituir a la Muerte y decidió ponerse manos a la obra para terminar todo el trabajo atrasado

a la cocina aprovechando la ausencia de Albert, donde abrió la puerta del horno y cogió unos terrones de azúcar y un trapo aceitoso. De regreso al hall cogió las cortinas que colgaban de una de las ventanas y encontró una guadaña en el soporte de los paraguas. Luego regresó al piso de arriba y visitó la habitación de Susan, la niña que vivía en la casa de la Muerte, donde encontró un conejo de peluche sobre la cama en cuyo interior había un pijama. Rincewind cogió un ovillo de cuerda y bajó las escaleras hasta la biblioteca, situada frente a la cocina. Allí encontró tres libros y descubrió que el del centro era el suyo, el libro en el que se iban escribiendo todos los acontecimientos de su vida.

Rincewind salió de la casa y se dirigió al establo dispuesto a demostrar sus habilidades como jinete. Para ello cogió la cuerda, dio los terrones de azúcar a Binky para ganarse su confianza, untó la silla de montar con pegamento y, finalmente, colocó la silla en el caballo. El mayordomo Albert tuvo que reconocer que Rincewind era capaz de cabalgar en el blanco corcel de la Muerte, y dio por buena esa prueba.

Nuestro amigo visitó el jardín y encontró unas colmenas parecidas a las de la Universidad. Allí encendió el trapo aceitoso con las cerillas, se colocó el pijama para protegerse de las abejas y utilizó el trapo ardiendo en la colmena para hacerlas hüir, momento que aprovechó para llenar el azucarero de miel y coger un poco de cera, que utilizó inmediatamente con el ovillo de cuerda para fabricar una vela.

Luego se acercó al estanque, cogió la caña de pescar de uno de los gnomos, arrojó la tinta al estanque y sumergió las cortinas en el mismo para conseguir lo que podría imitar, perfectamente, el traje negro de la Muerte. Luego se dirigió al extremo derecho hasta llegar al pozo, ató el azucarero lleno de miel a la caña de pescar y utilizó la caña sobre los pequeños puntos que se movían en el pozo –que resultaron ser almas de hormigas– para atraparlas en el azucarero.

Susan se columpiaba alegremente en el centro del jardín. A su lado había un carrito que llamó rápidamente la atención de Rincewind, el cual pidió a la niña que se lo prestara, y cuando Susan pidió a cambio el libro de Rincewind el mago se lo entregó sin ningún problema. Pero el contenido del libro resultó ser



demasiado personal y nuestro amigo no pudo permitir que la niña siguiera leyendo, momento en el que Susan accedió a prestar el carrito a cambio de una de las biografías que se guardaban en el nicho de la biblioteca.

Rincewind regresó a la biblioteca, encendió la vela con las cerillas y la introdujo en uno de sus bolsillos. A continuación abrió la puerta del nicho con la llave, iluminó la habitación oscura con la vela y descubrió que una de las tablillas de piedra estaba suelta y podía ser recogida.

Nuestro amigo entregó la tablilla a Susan y esta vez la niña no puso ninguna pega para prestar su carrito.

Rincewind regresó a la casa, ató el boomerang a la cuerda ylo lanzó hacia la chimenea de la casa. Luego trepó por la cuerda y habló por la chimenea para demostrar a Albert que podía tener una verdadera voz cavernosa. Era el momento de regresar a la cocina y mostrar a Albert la guadaña y el traje negro que, junto con la voz cavernosa y el talento como jinete, eran todos los requisitos necesarios para demostrar que podía realizar el trabajo de la Muerte.

Pero Albert exigió que Rincewind demostrara que era capaz de utilizar la guadaña, segando el césped antes de comenzar a cortar almas, así que con ayuda de la guadaña y el carrito Rincewind construyó una máquina segadora con la que hizo un bonito dibujo en el campo de maíz. Cuando Albert le pidió que trajera cien almas, como prueba de su habilidad, Rincewind le entregó las almas de las hormigas.

ACTO IV: Hasta que la muerte nos separe

Rincewind había demostrado tener todos los requisitos para sustituir a la Muerte y decidió ponerse manos a la obra para terminar todo el trabajo atrasado. Pero, desgraciadamente, a medida que Rincewind se parecía cada vez más a la Muerte, ésta se hacía al mismo tiempo más mortal. Un importante empresario aprovechó la debilidad de la Muerte para enviar un sicario con una potente bomba que hizo explosión en uno de los innumerables actos en los que la Muerte se reunía con sus seguidores. La bomba no le hubiera hecho ni un rasguño en condiciones normales, pero la Muerte no era la misma de antes y la explosión la redujo a un montón de huesos. Rincewind no podía permitir que la Muerte desapareciera.

En primer lugar encontró un corcho en el lugar de la explosión y, acto seguido, regresó a Djelibeybi, donde esperó unos minutos hasta que vio llegar a un anciano en un camello. Aprovechando su ausencia Rincewind encontró una cantimplora en las alforjas del camello y colocó en su lugar el brazo podrido, para no despertar sospechas. El anciano volvió a montar en su camello y Rincewind lo siguió a prudente distancia hasta que se detuvo en la Fuente de la Juventud. Una vez allí nuestro amigo colocó el corcho como tapón y llenó el reloj de la Muerte con la arena que encontró en el fondo de la fuente.

EPÍLOGO: Reina Kong

La Muerte estaba de nuevo en forma, y para celebrarlo se realizó la proyección de una nueva película en el cine de Ankh-Morpork. Pero la reina de los elfos salió de la pantalla a través de una de las imágenes intercaladas en la película y, convertida en una gigantesca criatura de más de ocho metros, atrapó al bibliotecario y trepó con él hasta una de las torres.

Rincewind se reunió con los habitantes de MundoDisco al pie de la torre. Allí se fijó en el cuervo y preguntó a Yaya Ceravieja si era capaz de intercambiar su mente con la del ave. La bruja dejó caer su escoba, así que Rincewind la cogió y habló con Escurridizo para comprarle unas vejigas que los niños utilizaban como globos. Llenó las vejigas con el agua de la cantimplora, las introdujo en uno de sus bolsillos y se puso a volar hacia la torre con ayuda de la escoba. La gigantesca reina de los elfos intentó deshacerse de Rincewind, pero éste arrojó sobre ella las vejigas llenas de agua y consiguió hacerla caer poniendo punto final a tan increíble aventura.

P.J.R.



El final estaba cerca, y Rincewind se encargó de que fuera uno de los que hacen gala de ser de lo más felices.



La reina Kong intentó evitar que Rincewind lograra sus objetivos, pero le salieron mal los planes.

MANIACOS DEL CALABOZO

Sí, ya sé que es difícil sustraerse a las maravillas que la estación nos ofrece. Y mucho menos para internarse en la oscuridad de nuestra íntima morada. Pero estoy seguro de que alguna cosa interesante os podrá ofrecer esta reunión primaveral... aunque sea la total ausencia de polen.

Ahí afuera las florecillas iluminan el paisaje y los árboles reverdecen, y los pajarillos cantan y las nubes se levantan... y todos en la gran inconsciencia de nuestra labor en pro de su felicidad. Ingenuo medio ambiente. A nosotros el trabajo se nos acumula: venga, que canten los pajarillos de «Anvil of Dawn». O que prueben a reverdecer los árboles de Aden, que ya verán cuánto duran en la plaga de insectos que sucede en «Entomorph». No ya nubes, sino nubarrones se habrían de levantar del planeta de La Guardia para que el futuro del universo tuviera alguna posibilidad, como nos cuentan quienes se han aventurado en «Wizardry Gold». Tampoco creo que las florecillas puedan mejorar mucho el paisaje que se disfruta en «Daggerfall».

En fin: nosotros nos encargaremos de que la nueva primavera pueda ser como las anteriores. Y para ello lo mejor es que dejemos paso a los sudorosos aventureros, y a sus obstáculos.

OTROS MANIACOS

Ningún comienzo mejor que el amanecer, aunque sea con forma de yunque. Tal vez por ello, se abre fuego con **«Anvil of Dawn»**, de la mano de Rogelio Martín Herranz, alias MadBit, de paradero desconocido. Por cierto, que me parece perfecto que uséis e-mail, pero eso no os deja exentos de presentar la procedencia geográfica.

Rogelio era algo escéptico con el juego, lo precatalogaba como un «Eye of the Beholder», pero "le está gustando más de lo que creía en un principio". Confiesa que se ha decidido a probarlo por el incentivo de haber salido publicado en los kioscos a precio de risa. En estas condiciones, supongo que no tardará en echar del primer puesto de nuestra lista a «Lands of Lore».

En fin, perdonad las divagaciones, y vayamos al grano con Rogelio, que resulta estar en la parte inferior de la fortaleza conocida como Titan. Allí tiene problemas para reducir de tamaño al gigante prisionero, que además le obstaculiza el camino –no os creáis que trataba de rescatarle por mera mega-antropofilia–. Tiene el cubo de inmersión mágica, pero la zona en que ha de usarlo no admite hechizos. La solución es fácil, pero exige una minuciosa exploración por tu parte: en cada uno de los niveles podrás localizar una palanca cuyo efecto, al pulsarla, será eliminar esta condición antimágica de la zona, con lo que ya podrás usar el cubo y proseguir tu aventura.

Hala, no hemos hecho ni empezar y ya tenemos a un maníaco feliz y contento: esperamos volver a oir de ti, "grandísimo Ruggiero" –perdona la confianza–.

Que suba ahora al estrado Vicente López Castell, de Moncada (Valencia), y plantée sus cuestiones. Iniciémoslas con **«StoneKeep»**: respecto a la forma de invocar a la reina de las hadas, ya se ha descrito el método en números recientes. Me resisto a repetir que has de poner una rosa frente al cristal y dar dos vueltas en torno al bloque que queda también en frente de él... Oye, me quedo con una ligera sensación de haber hecho algo tonto.

El coro de hadas no creo que valga para nada, salvo para oir sus canciones, que son bastante divertidas. Para llegar al centro de la Gate of the Ancients basta localizar el agujero adecuado en The Pits. Y saber que también puedes flotar para subir por los agujeros, utilizando el Orbe de Helion. En cuanto a la voz que te dice, tras pulsar un interruptor, que las trampas están armadas, aplica lo dicho para el coro de hadas, salvo que no canta.

Las nubecillas moradas que aparecen al entrar al reino de las hadas son, precisamente eso, hadas. Y, ya terminando, el triángulo que te da Wahooka en las alcantarillas vale, como bien dices, para abrir un cofre; tranquilízate si no lo encuentras, dado que no contiene

CALABOZO Lista

Tras estos meses de asedio a que me tiene sometido «Lands of Lore», ya no se me ocurren comienzos. ¿Qué os parece si le ponemos en una lista aparte a él solito? Ya en serio, no hay variaciones en nuestro primer puesto, pero sí en el resto de la lista, con «Anvil of Dawn» cada vez más cerca del ansiado trono. Además, aparece otro excelente JDR: «Entomorph», poco habitual en nuestras reuniones. Y cierran los cinco un par de «Ultimas», para no variar. Por favor, votad a otros, que no sólo de «Lands of Lore» vive el maníaco.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore
2• Anvil of Dawn
3• World of Aden: Entomorph
4• Ultima VII: The Black Gate
5• Ultima VII: The Serpent Isle





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

nada imprescindible para llevar a buen puerto la aventura.
Como estoy un poco "cansado" –eufemísticamente hablando– de que preguntéis lo mismo sobre **«Lands of Lore»** voy a abstenerme de contestar, y os hago una cómoda y general "remisión a números anteriores" para todo lo que queráis saber sobre tal juego. Por favor, entended anteriores en sentido amplio: o sea, los últimos 36 números. Venga, que seguro que pasáis un buen rato navegando por vuestra colección de Micromanía. Y siento que tenga que ser Vicente el primero en gozar de tal prebenda. Para, de alguna forma, compensarte te contestaré qué elemento es el que te falta para poder componer la poción: agua de los charcos de las ciénagas. Así de nauseabundo. Termino recogiendo sus votos: cuatro a «Lands of Lore» y dos a «StoneKeep».
Óscar Luengo, de Medina del Campo (Valladolid), presenta sus problemas en un par de JDRs. Uno es el arcano «Bard's Tale I», cuántos recuerdos, y otro el más reciente **«Entomorph»**, y que la mayoría os estáis perdiendo pese a mi continua insistencia sobre su calidad.
Pues bien: Óscar, transmutado en abeja, ha acabado con la reina de las mismas, y ha sufrido la primera mutación hacia insectoide. Pregunta, con cierta intranquilidad, sobre cuáles han de ser sus siguientes pasos. Hombre, pues tienes un cierto abanico de posibilidades. Pero yo te recomendaría el siguiente destino: la cueva de los Mongrels. Tal vez ya la hayas visitado y recuerdes los bloques que te impedían conocerla más a fondo. Las buenas noticias son que tu nuevo aspecto, aparte de haber eliminado definitivamente cualquier posibilidad de interacción con el sexo opuesto, te ha dado una fuerza descomunal. Por tanto, podrás empujar los molestos bloques fuera de tu camino, y conocer las sorpresas de la montaña. Otro posible lugar de peregrinación puede ser el santuario del gran Mutrizzba. En cualquier caso, NO vayas aún al hormiguero.
En cuanto a **«Bard's Tale I»**, tiene unos añitos el juego. Te confieso que al ir a coger los papiros que atesoraban su solución se me han deshecho al soplar el polvo acumulado. Si te parece, paso la pregunta al resto de la congregación, a ver si alguno de los abueletes se acuerda de qué iba: el problema consiste en la acción a realizar para subir al quinto nivel de la torre de Mangar. Los puntos de Óscar van por igual a ambos JDRs tratados.
Vamos ahora con una interesante colaboración de un maniaco anónimo, a su pesar, porque me consta que no ha tratado de ocultar su identidad. ¿Que cómo lo sé? ¿Acaso se os olvida que soy Ferhergón, el único que es único? Comienza con fuerza el muchacho: "el Rol es el mejor género de juegos de ordenador que existe, ha existido y existirá jamás..." Cuando dejéis de aplaudir seguimos...
Saltemos ahora a sus respuestas, que afectan a los interesados en el hilo de la capa de un Templario, solicitado en **«Dark Sun II»**. Al sur del oasis de los Jann hay un misterioso individuo acampado, que resultará ser un espía templario de Tyr. Pues bien, si acabáis con él o le asustáis con la suficiente contundencia, podréis haceros con su capa; aparte de descubrir cierto contubernio contra los Jann, en la tapicería podremos usar la capa para obtener todo el hilo que se precisa para remendar el tapiz.
Nuestro desconocido corresponsal nos cuenta también cómo acabar con los calamares gigantes de **«Stone Keep»** –aunque él parece pensar que sólo hay uno–: al llegar a uno, nos pegamos a él y comenzamos a girar continuamente mientras le sacudimos a gusto. Como es lento, nunca le da tiempo a ponerse de frente, que es cuando resulta peligroso. Muy astuto, chaval.
Su curriculum es ciertamente grueso: «Bloodwych», trilogía de «Heroes of the Lance», «Bard's Tale», «Shadowlands» –"genial"–, «Megatraveller II», «Son of the Empire» –"injustamente desconocido en nuestro país...", doy fe–, «Lord of the Rings», «Lands of Lore» –"simplemente bestial"–... Pero los que más le gustan ahora, y a los que dedica sus puntos, son «Dark Sun» y «Daggerfall».
Seguiremos charlando en poco tiempo, dentro de un mes, cuando ya los árboles hayan reverdecido y las florecillas pasado a flores, con gran ingratitud, no os quepa duda, por nuestro esfuerzo. Y encima, el próximo mes, más.

Ferhergón

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

WAGES OF WAR

PC CD

Para usar los siguientes códigos, pon el teclado en modo mayúsculas. Después, teclea **"BLOOD MONEY"**. Así, además de conseguir las ventajas que aparecen a continuación, podrás ver a todos los enemigos.

Tecleando **"BLOOD MONEY"** de nuevo, podrás desactivar el truco. Cualquier código que utilizases anteriormente, permanecerá:

ADJECTIVES: Mercenarios inmortales. Dales todas las armas, equipo y objetos especiales. Incrementa las estadísticas al máximo.
BILL: Todas las armas, equipo y objetos especiales para el mercenario activo.
VERB: Un cartucho de todas las armas para el mercenario activo.
LIBERTY: Todas las armas y las estadísticas al máximo para el mercenario activo.
ELBOW ROOM: 999 puntos de acción para el mercenario activo.
DEADMAN: Mata al instante a todos los enemigos.
STATS: Aumenta al máximo las estadísticas del mercenario activo.
MORTAL: Mejora las estadísticas del mercenario activo.
NOUN: Aumenta la salud del mercenario activo al máximo.
SMOKE: Le da al mercenarios activo 25 granadas de humo.
TIMERS: Le da al mercenario activo diez cargas explosivas y sus correspondientes detonadores.
911: Le da al mercenario activo diez botiquines de primeros auxilios
HOUR: Añade una hora de tiempo a la misión.
MMIN: Añade cinco minutos de tiempo a la misión.
SET MINE: Coloca una mina en la posición actual del mercenario.
OH DARN: Lanza cien proyectiles de mortero al campo de batalla, aleatoriamente.
SEND IN THE CLOWNS: Convierte a los mercenarios en payasos.
OH BOYS: Cambia a los payasos por mercenarios.

PC FÚTBOL 5.0

PC CD



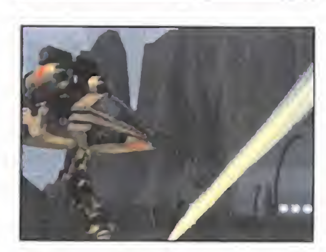
Víctor Hugas González y Lorenzo Figuérez García, nos han enviado el primer truco para «PC Fútbol 5.0». Si queréis marcar goles fácilmente, nada más tenéis que coger al portero y hacerlo jugar de delantero, o de medio. Al empezar el partido, le pasáis el balón y automáticamente los adversarios vuelven a sus posiciones esperando que el portero chute, como si fuera un saque. El portero contrario será el único oponente que superar...

SHATTERED STEEL

PC CD









Para activar cada código, pulsa Enter, una primera vez tras escribirlo, y otra vez después para activarlo:

SMITE: Destruye el robot seleccionado.
CAPONE: Genera Runners aliados.
RODRIGO: Genera Flyers aliados.
HENCHMAN: Genera un Runner del planeta Shiva.
GONZALES: Aumenta tu velocidad.
RAGNAROK: Te saca de tu Runner.
RATSNEST: Láser medio.
DINGLEBERRY: Láser pesado.
BLIPPLEBLOOPS: Láser rápido.
BUMSAUCE: Láser hiperrápido.
HARDCODE: 30 mm.
CURVEDLINES: 50 mm.
BIGONES: 70 mm.
DOGAN: 120 mm.
FNORD: 210 mm.
TINKERBELL: Nova.
GFY: Pack 18.
BCUA: Pack L18.
CGQ: Pack L8.
KWAHAMOT: Misiles RO.
FISHHEADS: Misiles IR.
PYROTEK: Munición en cantidad.
CHERNOBYL: Arma nuclear.
STOOL: Mina.
NAPALMINTHEMORNING: Igual que lanzar napalm.
NUMBERCHANGER: Mina rodante.
EATMYSHORTS: Mortero.
IMOUTTAHERE: Finaliza la misión con éxito.
MONKEYSLUNCH: Elige las texturas de forma aleatoria.
LOCKANDLOAD: Armas al máximo.
KICKSOMEBUTT: Láser pesado/64 cohetes.

HUNTER HUNTED

PC CD

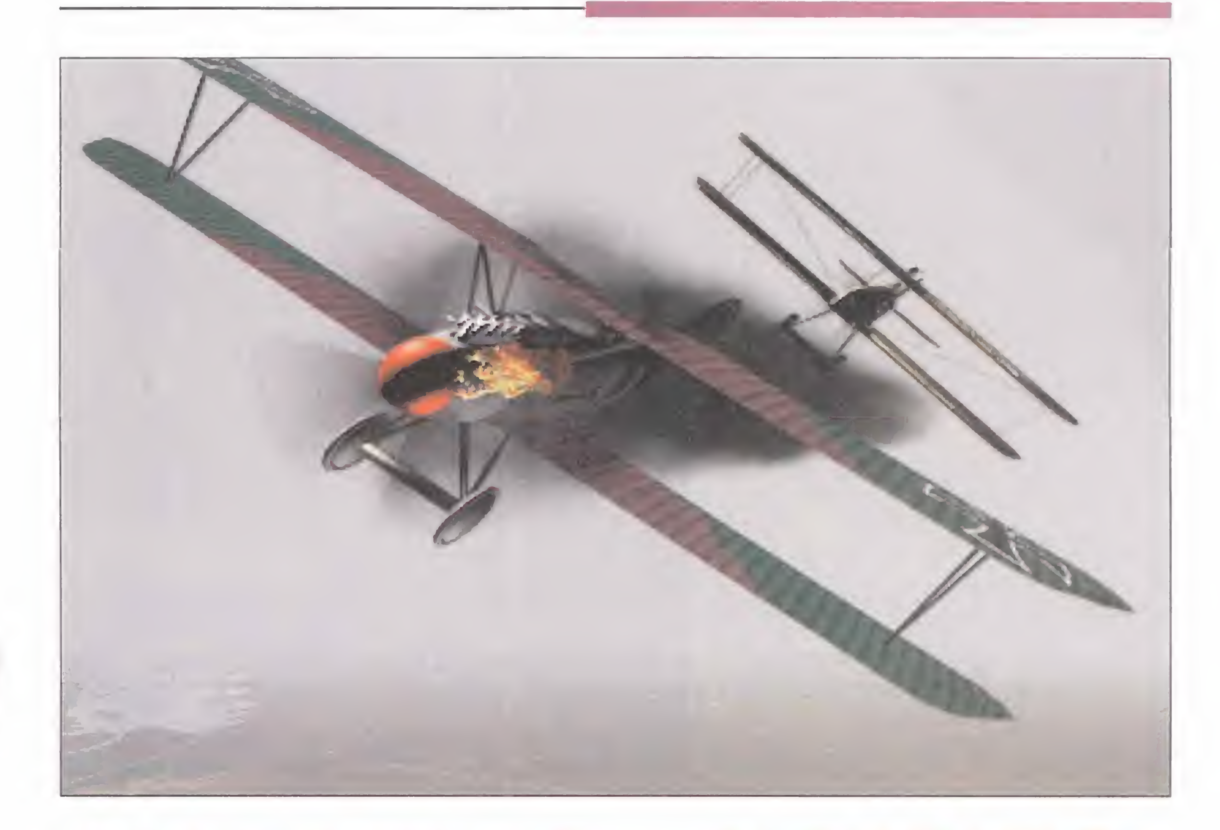
Presiona el Enter antes y después de introducir los siguientes códigos. Un sonido indicará que ha funcionado:

COLE
REZVANI
HAHN
LUKASZUK
TREVOR
KEYS
INVINCIBLE
BLUE
AVACADO
OCHRE
JUSTIN
RUBICK
NEGOITA
TUNNELL
EMBERY
SINGLETON
VINCENT
SAGE
SNELLINGS
GENTILE
STEELE
ALDEN



Escuela de Pilotos

Pasión por el Romanticismo



FLYING CORPS

¿Cómo poder definir este simulador en pocas palabras? Sencillamente magnífico, se sale de lo normal. «Flying Corps» sacude el mundillo de los simuladores con un juego basado en aviones de la Gran Guerra de principios de siglo. Y la sacudida es seria, pues con la simpleza que estos aviones tienen, es difícil hacer oposición al entretenimiento que supone pilotar los grandes cazas supersónicos existentes en la actualidad.

ROWAN/EMPIRE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Ya pueden empezar a temblar y a sudar –y mucho– los «EF2000», «Apache», «F-22», etc., porque se les acaba de poner a las seis un duro oponente... de tela y madera, pero bien hecho... sin fallos.

ESQUEMA CLÁSICO Y CONOCIDO

Las evidentes limitaciones de estos aviones hacían que las misiones de entonces fuesen pocas y muy concisas. Está claro que este esquema de misiones en todos los simuladores de vuelo de la Primera Guerra Mundial es el mismo, y en esto «Flying Corps» difiere poco con antecesores. Las misiones son las típicas de caza de dirigibles, escolta de bombarderos, ataque a suelo y, por supuesto, la caza.
Hasta aquí, nada nuevo. Ahora bien, cuando toca la parte de las campañas las diferencias ►

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes - 28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ***ESCUELA DE PILOTOS.***

También nos podéis enviar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es







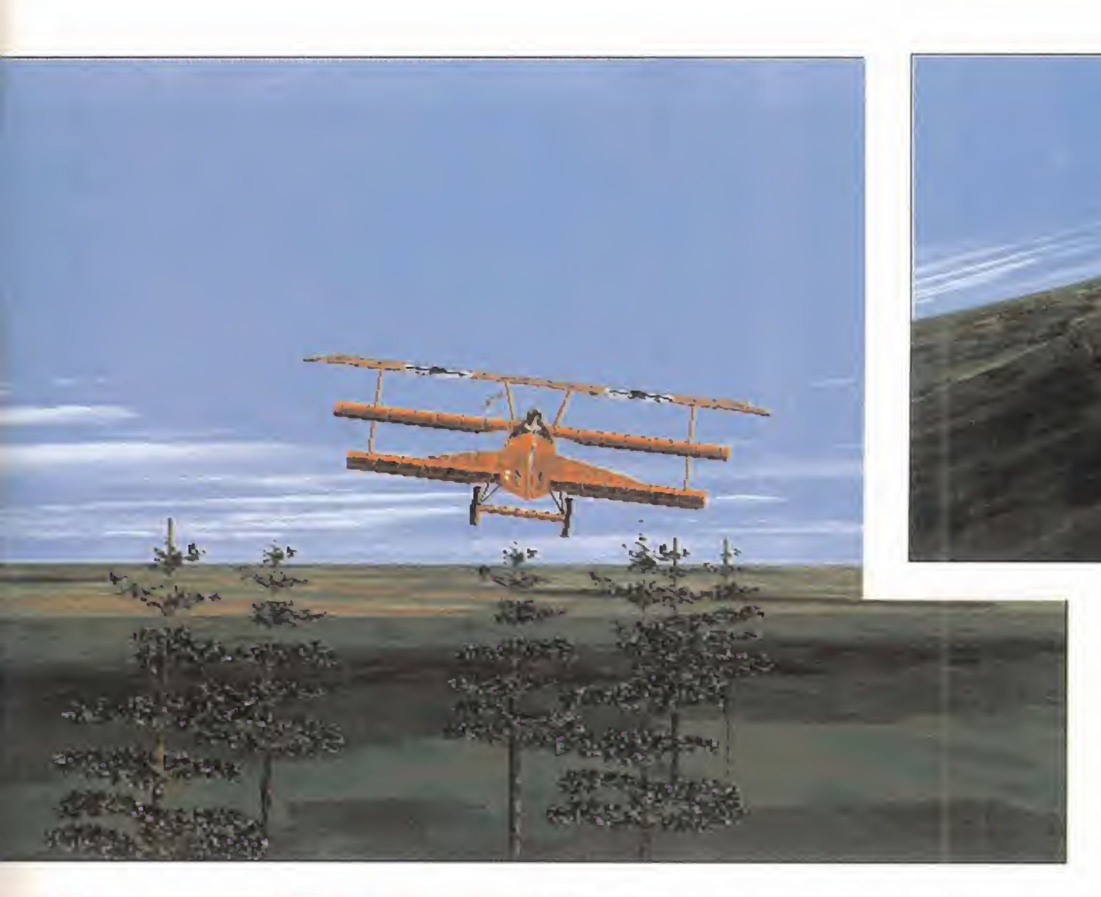
empiezan a hacerse notables. Por lo pronto disponemos de cuatro campañas diferentes, basadas en hechos reales. La primera se basa en la "Ofensiva de la Primavera" de 1.918. Un perfecto comienzo para un piloto novato. Primero unas cuantas misiones de entrenamiento y luego pasamos a cortar el pastel. El propósito de estas misiones es apoyar a las tropas de tierra, terminando por acompañar a las tropas aliadas en la primera batalla de tanques de la historia. Un consejo simple: sobrevive el mayor tiempo posible y dedícate a fondo a ayudar a los que estén abajo, para que ellos también sobrevivan.

La segunda campaña nos va a dejar volar en el escuadrón más famoso de toda la historia de la aviación militar. El "Circo Volante" del Barón Von Ritchtofen. El Barón Rojo lideró este escuadrón donde consiguió la friolera de 52 victorias aéreas. Nuestro acometido será ocupar el puesto de su hermano Lothar, que ha sustituido al Barón Rojo en el liderazgo del grupo. Trataremos de superar la marca de Manfred... si es que somos capaces.

La tercera campaña nos pone de lleno en la batalla de Cambrai en 1.917, como piloto alemán. Nuestra misión será aguantar el avance de los ingleses hasta la llegada de refuerzos y conseguir mantener así una última línea de defensa. Esta campaña se desarrolló bajo un tiempo atmosférico deplorable, y es la única que el juego ha modificado ligeramente para hacerla más apetecible –mejor climatología y más bombas a bordo–.

Por último, la cuarta campaña recoge un hecho histórico muy especial. La participación, por primera vez en la historia, de un escuadrón enteramente formado por aviones y pilotos americanos. El legendario Eddie Rickenbaker nos cede su carlinga para liderar este escuadrón y poder conseguir la codiciada Medalla del Honor. Sencillamente tendremos que participar en todas las misiones voluntarias que nos presenten, y ayudar a nuestros aliados en lo que se tercie.

Sí señores, cuatro campañas completísimas, con todas las consecuencias que nuestros actos puedan tener, y con multitud de misiones





diferentes que volar. Por supuesto, el juego contempla la posibilidad de volar una serie de misiones fijas que son distintas situaciones, y que nos vendrán muy bien para así poder entrenarnos.

MODO DE VUELO DETALLISTA AL MÁXIMO

Con esto está todo dicho. A nuestro juicio, la fidelidad con la que está reproducido el modo de vuelo de cada avión es perfecta. Verdad es que nosotros no hemos volado nunca en un avión así, pero sí hemos leído sobre ellos y no hay fallo posible. Pero no sólo el modo de vuelo es fiel, sino que los múltiples factores que afectan a estos aviones están recogidos, y además con la disposición de activarlos o no. Es decir, que podremos definir la dificultad de la simulación a nuestro antojo. Así pues, se puede llegar a activar el efecto de torsión de la hélice –si lo hacemos parecerá que el joystick está mal calibrado. No es así, es la torsión de la hélice–, con lo cual el avión tenderá a virar hacia un lado constantemente, y girar hacia el contrario será más complicado.

Esto es un detalle que recomendamos tener en cuenta cuando se esté en un combate cerrado. Por supuesto, el peso de la munición –bombas– afectará a la maniobrabilidad, aunque si lo desactivamos la situación se simplificará bastante. Incluso el efecto de aerofreno que supone el retroceso de las ametralladoras podremos sufrirlo o aprovecharlo, si queremos.

Por supuesto, toda esta fidelidad es específica para cada uno de lo seis aviones que «Flying Corps» nos deja volar. ¿Cuáles son? Los que más éxito tuvieron en esa época, porque la variedad fue tremenda.

Disfrutaremos del rápido y maniobrable Nieuport 28 –aliado–. Cuidado con este avión en remontadas bruscas después de un picado, pues sus alas superiores pueden arrancarse. El Spad XIII –aliado– es rápido y muy duro. Si realmente quieres sobrevivir en un combate largo es el avión ideal. No podría faltar el famoso Fokker Dr I –alemán–. Con su característico color rojo y sus tres planos de sustentación este avión se convirtió en la pesadilla de los pilotos ingleses y franceses. Su maniobrabilidad es inigualable y su vertiginoso giro hacia la derecha es una ventaja para sacar partido. El Albatros D III –alemán– fue el primer avión en montar dos ametralladoras en paralelo sincronizadas con el rotor de la hélice. Su potencia de fuego hacía estragos en el enemigo. El Sopwith Camel –aliado– era lento, pero capaz de girar en un palmo de cielo. Era un avión duro y encajaba bien los golpes. Por último, El SE5A –aliados– es el avión más rápido y fuerte de los aliados. Es el deportivo de los aviones presentados, aunque esto le hace perder en maniobrabilidad.

Disponemos de cuatro campañas diferentes, basadas en hechos reales, donde tanto la aviación como las tropas de tierra aderezan la batalla

Como hemos dicho, estos aviones los podremos pilotar, pero el juego contempla hasta 19 tipos distintos que combina en cada misión para hacer cada combate una historia distinta.

GRÁFICOS SOBRESALIENTES

La sorpresa de poder escuchar la historia de cada campaña, y de cada avión, en un correctísimo español nos devuelve la esperanza de que aún hay gente que se acuerda de que el ►









castellano es el tercer idioma más hablado de la tierra. Es de agradecer el detalle. Además, los sonidos son buenos y muy variados con un alto número de combinaciones. De hecho, los archivos "wav" están disponibles para poder ser ejecutados y la variedad es notable, amén de su calidad.

Los gráficos entran dentro de lo esperado por un piloto exigente. SVGA a tope, con sombreados, mapas de caracteres, mapeados, y todas las demás técnicas posibles. Es más, los terrenos son digitalizaciones de fotos de satélite de las zonas donde se desarrollaron las batallas de verdad, con la salvedad de estar corregidas para eliminar todas las modernidades, y ajustarse a las condiciones de los años 1917-1918 –está claro–.

Ni qué decir tiene que la representación de los aviones está acorde con la fidelidad en el modo de vuelo. Lo único que nos llega a desagradar es la simpleza con la que está representada el ala superior cuando tenemos la vista desde el interior de la cabina. Sencillamente, un plano de un monótono color gris, sin ningún volumen, ni detalle. A nuestro juicio, este detalle hace que la cabina pierda profundidad y la impresión que da es como si hubiesen puesto un cartón gris sobre el monitor.

En cambio, y para compensar, las vista externas son de lo mejor que hemos visto, con una calidad de detalle poco usual en los simuladores de vuelo. Un defecto que genera tanto detalle gráfico es que obliga a tener un PC bastante fuerte –al menos un P120 ó P133 MHz, con 32 MB de RAM–. Un "humilde" P100 se queda corto y la frecuencia de animación es bastante baja, dando unos saltos bastante acusados. Este es el precio de la evolución... nuestros ordenadores se hacen cada vez más viejos.

Los terrenos son digitalizaciones de fotos de satélite de las zonas donde se desarrollaron las batallas reales

ADICCIÓN Y ENTRETENIMIENTO SEGUROS

«Flying Corps» nos ha sorprendido gratamente. Es difícil encontrar un simulador basado en estos aviones que tenga la adicción y la diversión que tiene este juego, acompañado de un realismo y una seriedad, en el modo de vuelo, de alto nivel. Acostumbrados a todos los simuladores modernos, con tanta tecnología y complicación, es difícil ver algo interesante en un avión de madera y papel, y sin embargo Rowan y Empire lo han conseguido con creces.

Sin embargo, no nos despedimos sin dar el tirón de orejas de turno por no dar la posibilidad de editar misiones, ni...¡ahhh!... ¡grave error!, el poner un modo de juego en red. Aunque bien es cierto que ya están preparando dicho sistema, y que será un parche de libre distribución.

Calidad, seriedad, y potencia para un simulador que ha lanzado un órdago a los reyes del disco duro, demostrando que los aviones antiguos aún vuelan... y muy bien.

G. "SHARKY" C.



Flaps arriba & Flaps abajo

Hola de nuevo...

Estoy sorprendido de la cantidad de cartas que escribís para esta sección, y el interés que despiertan todas vuestras preguntas, comentarios, críticas, etc. Os agradezco a todos vuestro interés. ¡Ahí van algunas respuestas!

Mariano Palencia Rodríguez, de Madrid, nos pide ayuda en cuanto a que tiene algunos problemillas con el joystick a la hora de pilotar su flamante «EF200 Evolution», que seguidamente pasamos a solucionarle.

El defecto que cuentas en la respuesta del joystick en «EF2000», no es nuevo. Las primeras versiones del programa provocaban este desajuste del vuelo incontrolado, incluso a veces fuera de un terreno reconocible –a veces la barrena era en el cielo, sin punto de referencia alguno–. Te planteo tres soluciones. La primera y más sencilla es que una vez estés en vuelo, pulses las teclas ALT-C, a veces esto estabiliza el joystick. Otra opción; entra en el modo de configuración del programa –en el directorio EF2000, teclea "config"– y calibra tus mandos. Por último, este error se corrigió gracias a los "patches" que instalan la versión 2.4.

La Escuela de Pilotos del «EF2000» la encontrarás repartida en cuatro entregas desde el número 14 hasta el número 17. ¡Suerte por ahí arriba!

El siguiente en entrar a colación es **Daniel López López,** de Bizkaia, quien nos pregunta acerca de la existencia de clubes de aficionados a los Net Meet en España, algunos lugares de conexión para poder jugar a través de Internet y, por último, si se va a organizar un Net Meet en nuestro país.

Pues bien, me alegra ver que hay gente que se ha interesado por el artículo de los Net Meet (Micromanía nº 24). Lo primero de todo es para decirte que hasta la fecha no sabemos de nadie que vaya a organizar una competición, y sólo vosotros podéis conseguir que sea así, si mostráis vuestro apoyo. Lo primero que hay que ver es cuántos aficionados podrían y querrían apuntarse. Por ahora, Micromanía lo considera sólo una posibilidad...

Por otro lado, la gente que juega en red lo que suele hacer es juntarse bajo un mismo techo y conectarse. Esto obliga a llevar el PC bajo el brazo, y es un poco engorroso. En EE.UU. la red está tan bien montada que es posible la conexión telefónica y jugar sin problemas –para hacer esto en España hay que disponer de una buena billetera pues la Telefónica no perdona–. Una última opción para volar en red es conectarse a los foros de pilotos del servidor de red Compuserve –servidor privado y de pago– donde existen partidas en el aire a las que poder engancharse. ¡Cuidado que aquí todos son auténticos ases, y el teléfono es caro, con lo cual no perdonan!

Con respecto a grupos de pilotos de "sims", sólo sé de la existencia de uno llamado "ALA 10". Desde aquí les invito para que participen con nosotros, y nos den su dirección e-mail.

Un abrazo, feliz caza y... a por el siguiente...

Por último, **Iñaki Martínez Ruiz,** también de Bizkaia, intenta centrar las miradas de los simuladores de vuelo en otro punto de vista. Según Iñaki no hay simuladores que estén en una zona intermedia entre los que son propiamente simuladores de vuelo y los que son simuladores de vuelo de combate, ya que para él hay otros aviones o helicópteros –EA-6B Prowler, Huey UHL, U2, Blackbird...– que sin ellos muchas de las misiones no podrían llevarse a cabo.

La verdad, Iñaki, tu idea de por qué no hay simuladores de vuelo con otro tipo de aparatos, no es nueva. Es más, los hay, y en concreto algunos muy buenos. Para empezar, el "rey" indiscutible es el «Flight Simulator 6.0» de Microsoft. Con este sim podrás volar una Cessna, o un Boeing 747, sin el estrés de un combate. Además, en Internet existen un alto número de webs donde poder tomar infinidad de aviones que han sido creados por los aficionados. «Flight Unlimited» es un magnífico sim de avionetas deportivas y de acrobacia.

Para los aviones que tú llamas de "la zona intermedia" –ni el extremo del combate, ni el deportivo–, lo más cercano que va a aparecer es la posibilidad de volar y controlar un AWACS, dentro del futuro «Falcon 4.0» –¡son sólo rumores!–.

De todas maneras, hay que tener claro que un simulador de vuelo no es sólo pilotar un tipo de avión. Lo interesante es el contexto en el que se encuentra ese avión. Es decir, volar con «EF2000» en un cielo despejado, sin armas, ni enemigos, sólo es divertido... ¡si estás dentro del avión de verdad! Al fin y al cabo, las Gs sólo se sufren dentro de la cabina, nunca desde nuestro cómodo sillón. Por eso, un simulador de vuelo debe tener una gran cantidad de alicientes, además del avión en sí. Está claro que lo que hace interesante a un juego son que tenga altas dosis de adicción y de entretenimiento, y volar... no siempre es divertido.

En fin, que de nosotros mismos no depende, los que programan son otros...

Saludos y... ¡vigila tus seis!

CONCURSO





Regalamos 25 libros de Jane's.

Jane's WORLD AIRCRAFT RECOGNITION HANDBOOK
Fifth Edition
Derek Wood

Tan sólo tendrás que averiguar las respuestas correctas a las siguientes preguntas:

1.- Dinos cuál de estos juegos es el simulador de helicópteros que distribuye Electronic Arts:
- a.- Apache Longbow
- b.- Hind
- c.- AH-64 D Longbow
- d.- Hokum

2.- ¿Eres capaz de decirnos qué aporta cada una de las partes (EA y Jane) para el diseño de los simuladores?

3.- ¿Para qué simulador de vuelo se ha creado el disco de complemento «Flash Point Korea»?

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

Copia, fotocopia o recorta este cupón y envíalo a: aptdo. de correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid). Sección Escuela de Pilotos.

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Teléfono ....
Provincia ....
C. Postal ....

Las respuestas correctas son:
1) ....
2) ....
3) ....

NEXUS XXI

Creo que la existencia siempre ha ido un poco cargada de "colorantes y conservantes". No estoy muy seguro, pero puede que desde antes del "Génesis" –¿el principio?– también lo estuviera. Me refiero a que lo "artificial", siempre haya viajado con el "embrión de la vida". Porque si no, ¿cómo se explicaría que un mundo como el nuestro se haya gestado y desarrollado hasta llegar a convertirse en lo que es hoy? Un planeta habitado por una extensa y plural gama de razas y seres diferentes, no puede haber surgido tal que así, "como por arte de magia" –que se solía decir antes–. ¿Llevaba pues el hombre "prehistórico" algún "patrón artificial" en sus genes primarios?; o, por el contrario, ¿tuvo la "ingeniería genética" del siglo XX –para bien o para mal– la culpa de todo? ¿Recuerda alguien a los "bebés probeta", las "cobayas de laboratorio" o las "ovejas clónicas"? Convencido estoy de que no. Es como un lejano sueño, perdido en la nebulosa del "pasado", como una vieja novela de "ciencia ficción" olvidada en el tiempo.

Hoy todo es diferente, ¡es tan "artificialmente real"! A veces, cuando visito las "discotecas industriales" de la periferia de la ciudad observo, con extraño agrado, que el movimiento de humanos, cyborgs y androides, al ritmo ultramachacante de la música "techno-pop", es el mismo que a primeras horas de la mañana; danzan de nuevo frente a las máquinas y robots de la primera planta de la factoría de vehículos espaciales al "son demoledor" de pistones y compresores hidráulicos. ¿No es genial? Como también lo es contemplar en un restaurante a una pareja de jóvenes mutantes enamorados mientras terminan su plato individual de "plancton marino", antes del "yogur de cromosomas salvajes" y el beso de postre. A nadie le extraña, ni le parece raro.

Ningún superviviente del siglo XXI se plantea extraños principios filosóficos; nada de "¿quiénes somos?, ¿de dónde venimos...?" y todo aquello. En un mundo donde la ingeniería genética pasó de ser "alquimia científica" para convertirse en un "juego de laboratorio" de cualquier universidad donde las "réplicas" superan totalmente a los "originales", y las "creaciones" intentan hacer lo mismo con su propio "creador", la antigua filosofía, con todos sus viejos planteamientos, es pura "ñoñería" ancestral.

Al ciudadano de esta centuria sólamente le interesan dos cosas: el trabajo y la diversión. Lo primero, para sobrevivir, y lo segundo... también para lo mismo; ¿acaso hay algo más lógico y coherente? Supongo que no. Aunque si lo hubiera creo que tampoco nadie se lo plantearía. Si el imparable "avance/destino" nos ha traído hasta aquí... ¿por qué no le dejamos a él hacer también lo que quiera con los demás?", diría mi querido amigo Sirius, mientras devoraba de un único bocado una de esas hamburguesas tan sintéticas como el corazón de una "muñeca repollo", que tanto le gustan para desayunar. Y llevaría toda la razón.

Sí, "trabajo" y, sobre todo, "diversión", eso es lo único que nunca debe faltar. ¿Y a qué se llama en nuestro siglo "diversión"? Todo puede ser divertido. Ser un "cowboy espacial" made in Hong Kong, ser un chico del XXI conectado el día entero al vídeo estéreo; ser un "discjockey radiactivo", o una "reina de la belleza" con "look" sacado de una máquina arcade; un arquitecto de "edificios planetarios", o un empedernido jugador mutante de los "Space Invaders". ¿Es esto artificial? No, ¿por qué iba a serlo? Y si lo fuese, entonces, todo lo anterior, lo perteneciente a las generaciones precedentes, también lo habría sido: las meriendas en el campo, las excursiones a la montaña, las vacaciones de verano en la playa, los cócteles, las Navidades o los días de San Valentín. ¿Era también aquello "artificial"? No, supongo que nadie lo "etiquetó" así en su momento. Y creo que esto viene a demostrar, en parte, que algo de razón debo tener –a pesar de ser un "replicante" algo inadaptado con el transcurrir del tiempo–. No creo que los humanos, siendo todos iguales, se hayan sentido como "seres sintéticos o artificiales"; como tampoco pienso que los "clónicos", por el mero hecho de ser derivados de un solo individuo o célula, deban de sentirse por eso menos "auténticos" que sus progenitores. ¿Qué fue antes, "la gallina" o "el huevo"?

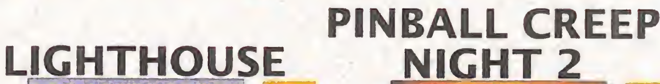
VIDA ARTIFICIAL

Hoy, ya todo está creado y patentado. Los científicos jugaron una y otra vez al "Vida-Construcción-Kit", pero ese mismo programa "vital", compuesto por un batido de ADN, cromosomas, genes y células ya estaba preparado para el juego; al igual que en el tablero de ajedrez están todas las posibilidades de una partida, o en las teclas de un viejo "sintetizador electrónico", duermen todas las "notas" para crear la melodía de una canción. Nada de "natural o artificial". Estoy seguro, que el "salmón manufacturado serial-2025" que tengo metido en el "hibernador doméstico" para la cena de esta noche, tiene el mismo sabor que sus antecesores, que nadaban en aguas dulces de Europa o América. Tal vez el mío sepa un poco más a plexiglás y aromatizantes, pero es "salmón" al fin y al cabo. Aunque si los "antiguos" levantaran la cabeza e hincaran el diente en mi suculento plato de pescado, seguro que harían un comentario parecido al de: "Hoy más artificial que ayer, pero menos que mañana..." Y es que la vida... será así.

Rafael Rueda

Nuevas aventuras al mejor precio en tu





PINBALL CREEP NIGHT 2

LIGHTHOUSE

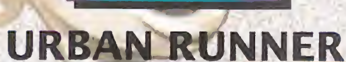


CAESAR II

COMMAND: AOD







NASCAR II

URBAN RUNNER



POWER CHESS



4.975 c/u

+

Camiseta de regalo



"¡ Un 10 en cualquier escala decimal mundial! Buscadlo en la zona "caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus "habilidades".

precios i.v.a. incluido

4.975

+

Camiseta Larry de regalo

Cómpralo en tu CENTRO MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CORDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆642 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

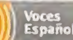
PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimentos, 549 L..237 ✆371 13 16

Para envios a domicilio llama al teléfono

Gastos de envío 300 pta por correo • 500 pta por agencia de transportes

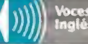










Por Santiago Erice

Hemingway y la enfermera

EN EL AMOR Y EN LA GUERRA



En la Primera Guerra Mundial, en el hospital donde Ernest Hemingway fue curado de las heridas provocadas por el conflicto bélico, el escritor y su enfermera, Agnes Kurowsky, "jugaron a los médicos". La relación dio para mucho desde un punto de vista artístico: inspiró, por ejemplo, la novela «Adiós a las Armas» del norteamericano, y ahora ha servido a Richard Attenborough para dirigir la película «En el Amor y en la Guerra» después del enorme éxito cosechado con «Tierras de Penumbra».
Protagonizada por Sandra Bullock y Chris O'Donnell, «En el Amor y en la Guerra» debe mucha inspiración a los diarios de la enfermera, descubiertos recientemente. Es la historia de un amor clandestino, de celos y competencia, de las diferencias de edad, conflictos entre la pasión y las ideas, de las terribles atrocidades que se cometen en cualquier guerra, de la inocencia y de su contacto con la realidad, de sueños rotos... Prohibido su visionado a quienes identifiquen los conflictos sentimentales con los puños de Stallone.

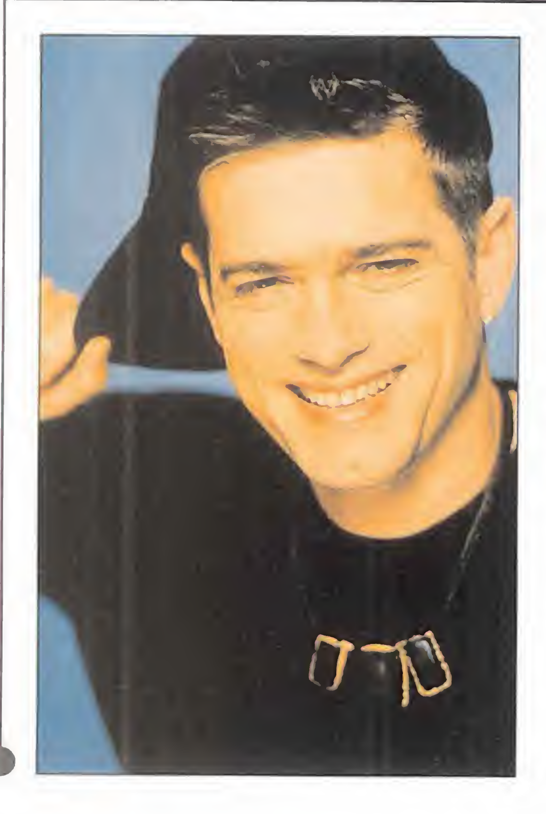
Lo que importa es la voz de la Houston

LA MUJER DEL PREDICADOR



Desde que la banda sonora de «El Guardaespaldas» sonara en todo el mundo más que las saetas en la Semana Santa sevillana, Whitney Houston mantiene una carrera cinematográfica cortada por un patrón en el que lo más importante parece ser crear un disco de éxito, en torno al cual se añaden con reiteración elementos secundarios. «La Mujer del Predicador», la más reciente entrega visual de esta bella modelo-cantante-actriz, no se aparta un ápice de la susodicha pauta. La B.S.O. ya ha sido top one; es emitida hasta la saciedad en las radio-fórmula y suena habitualmente por la megafonía de los supermercados entre oferta y oferta.
¿Y el resto? Un guapo galán –en esta ocasión el siempre eficaz Denzel Washington–, un director que conoce su oficio –en esta ocasión la siempre eficaz Penny Marshall, la de «Big» y «Despertares»–, un guión políticamente correcto –en este caso una siempre eficaz comedia con final feliz–, y una publicidad millonaria –en este caso, como en todos, los dólares siempre son eficaces–.





Viaje de vuelta

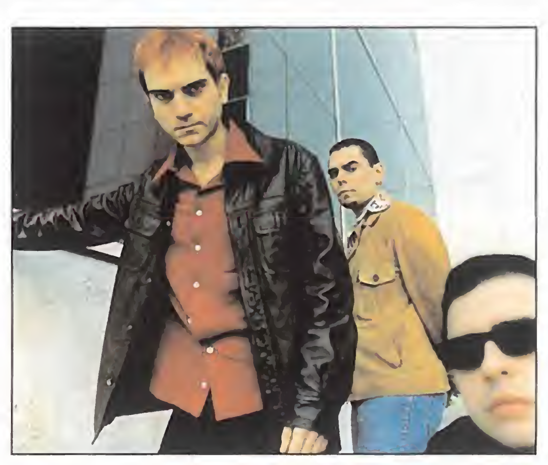
JUAN PERRO

Con el disco «La Huella Sonora», Juan Perro ha emprendido el viaje de vuelta a sus orígenes rockeros. Fascinado con Cuba y su son desde la última época de Radio Futura, Santiago Auserón marchó a la isla caribeña para empaparse de su rica música tradicional, de su cultura, de sus gentes, de su lenguaje, de su negritud; y de todas aquellas experiencias nació su primer álbum como Juan Perro, «Raíces al Viento».
Ahora aparece «La Huella Sonora», un trabajo de retorno a los orígenes rockeros y al blues. La guajira y el son pululan por el ambiente, también el barroquismo en las letras; pero ya bastardeados en unas composiciones casi siempre típicamente pop. Las canciones de «La Huella Sonora» están más próximas al sonido clásico de Radio Futura que a «Raíces al Viento».

De las cenizas de Surfin' Bichos

CHUCHO

Fernando Alfaro, el compositor de Surfin´ Bichos, la banda que situó a Albacete en el mapa del pop-rock nacional, ha vuelto para mostrar sus demonios al público a través de Chucho –primero con un elepé de presentación, ahora con un álbum, «78»–. Los antiguos colegas de Fernando mostraron en Mercromina sus inquietudes; éste se ha unido a gente de República Gorila para que las suyas no se quedaran en la soledad incomunicada de la obra no publicada.



Chucho es el personalísimo mundo de Fernando y sus letras –oscuras, surrealistas, abiertas a múltiples interpretaciones–; adobado con una música noise pop de guitarras distorsionadas que no hace ascos, por ejemplo, a las programaciones: melodía, tecno y rock para crear ambientes hipnóticos donde la canción fácilmente tarareable no ocupa un lugar precisamente destacado.

Dulce voz, guitarras sucias, el influjo de New York

CHRISTINA ROSENVINGE

Dulce voz, guitarras más sucias y ruidosas. Aparece un nuevo álbum de Christina Rosenvinge. Se titula «Cerrado». Las canciones han vuelto a ser compuestas en el baño de su casa, con una guitarra acústica entre las manos y mimo para acoplar los fonemas castellanos a las notas musicales –aunque se haya atrevido a utilizar por primera vez en alguna creación propia el inglés–. Lo que cambia es el envoltorio. Las banderas de la rubia se han rendido, más que nunca, al influjo de Nueva York, a la atmósfera de la Velvet Underground y a la sonoridad de Sonic Youth. Lógico: Lee Ranaldo, de esta última banda, ha sido el productor.

Christina Rosenvinge ha caminado un paso más. Primero sus andanzas fueron juveniles en Ella y los Neumáticos. Después, en Álex y Cristina practicó un pop fácil que la llevó a representar a España en la OTI. Ya en solitario, se adentró en territorios de carretera a lo Springsteen, a lo Dylan. Hoy, se ha detenido en los ambientes de la ciudad de los rascacielos. Para bien y para mal, no se estanca en una fórmula, no reincide en la copia del éxito anterior.



La profecía del monje loco

RASPUTIN



Rasputín profetizó que si era asesinado antes de dos años moriría también la familia de los Romanov. Una intriga palaciega acabó con la vida del primero, y la Revolución de Octubre con la segunda y con una dinastía de zares que había gobernado con mano de hierro el imperio ruso durante 300 años. Contra gente como él y lo que representaba, se levantaron en armas obreros y campesinos, hambrientos por los estragos de la guerra, siguiendo las consignas bolcheviques de Lenin y Trotsky.

Fascinante personaje que, si no hubiera existido, bien podría haber sido creado por la pluma del escritor Fiódor Dostoievski, Rasputín fue conocido como el monje loco de Rusia a principios del siglo XX. Su influencia sobre el zar Nicolás II y la zarina Alejandra fue impresionante, gracias a sus poderes curativos –el hijo de ambos, el heredero Alexei, era hemofílico–. Monje, mago, demonio, santo, curandero, intrigante, ambicioso, tirano... ha inspirado al director Uli Edel para realizar una película que se titula con su nombre, pretende ser retrato de una época histórica fascinante y está protagonizada por Alan Rickman, Greta Scacchi e Ian McKellen.

S.O.S.ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

ALIENS

¿Cómo se coge la tarjeta verde para poder salir de la nave?

Iñaki Garicia. (e-mail)

Si te refieres a cómo salir al principio de la nave, necesitas acceder a las habitaciones, tras pulsar en la sala de MOM un botón situado junto al reproductor de CDs. Allí debes de buscar en las habitaciones un Reversi en la primera, un teclado en la tercera y un CD en blanco en el cajón del escritorio junto con un pase amarillo en el armario, en la quinta sala; el pase verde está en poder de la doctora Lora –en la primera sala– y te lo dará si le haces la quinta pregunta seguida de la primera.

C&C: RED ALERT

Al jugar con los Aliados, en la fase 11, se me presenta un grave problema, vosotros indicáis que está Tanya pero yo sólo tengo tres ingenieros, dos espías, un médico y varios soldados, y con ellos no puedo cumplir el objetivo por lo que me he rendido.

Ricardo Viñas. Vigo

Tanya no se encuentra en principio entre tus efectivos, ya que debes encontrarte con ella en una sala situada en la parte inferior derecha de la base –caracterizada por una serie de tanques que se hayan estacionados–. Hasta allí puedes abrirte paso con algún espía –cuidado con los perros–. Una vez hecho esto, y con Tanya entre tus filas, la aniquilación del enemigo será coser y cantar.

CRUSADER. NO REMORSE

No puedo pasar del nivel cuatro, porque no sé cómo destruir la planta de energía con el Blast Pack.

Iñaki Garicia. (e-mail)

Debes recibir una comunicación durante el desarrollo de esa misión en la que te entregarán el Blast Pack, luego deberás buscar la central en el mapeado de los niveles colocar el Blast Pack y detonarlo –tecla "B"– junto a la misma, recibiendo una comunicación de la central de rebeldes que indicará el lugar de huida.

En la fase 13, la traidora me tiende una emboscada y me mata al acceder a cierto terminal con un blast pack. ¿Qué he de hacer?

Jorge Pozo Ramírez. (e-mail)

La primera edición de este magnífico juego tenía un fallo; en ese punto se bloqueaba, se recibía la comunicación en que descubrimos a la traidora y, a continuación, se quedaba la pantalla en blanco y negro pero con la ventana sin que pudiéramos hacer nada. Si este es tu caso, ponte en contacto con la casa para que te den un ejemplar sin este fallo.

CYBERIA 2. RESURRECTION

Después de una tormenta con el avión llego a una torre, en la cual cuando entro me dicen que suba por un ascensor, pero no puedo. Y luego hay otro camino donde encuentro a un hombre que me mata y no puedo hacer nada para matarlo. ¿Qué puedo hacer?

Anónimo. (e-mail)

Después de la torre en el pasillo hacia el ascensor, hay una serie de guardias que caminan por los puentes. Cuando veas aparecer uno debes colocarte en el lado contrario al que sale para que no te vean, pero no se te ocurra dispararlos, al final de ese pasillo está el ascensor del que te hablan.

FIFA 97

¿Se puede jugar a «FIFA 97» en Internet? Si la respuesta es positiva, ¿qué hay que hacer?

Javier Fernández. Valladolid

Debido a la demanda de los usuarios, Electronic Arts está dando un servicio a los usuarios llamado Multiplayer Matchup, en el que te deberás apuntar para poder tener acceso. Para más información te referimos a la página Web de EA: http://www.ea.com.

El controlador que utilizo habitualmente es un pad de cuatro botones, y estoy intrigado porque no sé cómo hacer un sombrero ni un amago o peripecias de estas, estilo Ronaldo.

David Pascual Gil. (e-mail)

Ese tipo de movimientos no están definidos como tal en el juego; puedes llegar a realizarlos a través del uso de los botones de disparo de cierto modo característico. Así, por ejemplo, un sombrero se hará utilizando el botón de pase bombeado, pero con una pequeña pulsación y con el contrario a cierta distancia, igual que ocurrirá con el remate en plancha y el de tijera en los que se deben de dar ciertas condiciones. Que sepamos, los amagos no existen como tal, te tendrás que conformar con ver a Raúl.

LOS JUSTICIEROS

¿Donde están los trozos de mapa?

Eloy Gª Borreguero. (e-mail)

Tu pregunta es corta pero profunda. Esta sección se ha creado para ayudar a los aventureros jugadores en momentos puntuales de sus andanzas, pero la pregunta que nos haces es prácticamente la solución del juego, ya que ese es el objetivo del mismo. Por ello te puedo indicar que no se encuentran excesivamente escondidos, por ejemplo, uno lo tiene un enemigo, otro se encuentra en un tonel, entre la paja..., pero sentimos no poder darte más datos sin destripar del todo el juego.

SOFTWARE

Tengo una duda con el programa «3D Studio»: ¿Cómo puedo hacer suelos infinitos con este programa? ¿Podéis recomendarme algún libro bueno para aprender a manejar con total dominio esta excelente herramienta?

Emilio Pin (e-mail)

No se pueden generar suelos infinitos con «3D Studio», por lo menos directamente, ya que el suelo es un objeto, y cada objeto en «3D Studio» debe poseer un número de caras y vértices que entren en memoria al renderizar. La única solución es la utilización de una librería IPAS –Generador de suelos fractales– o bien otras herramientas que te permitan importar tu trabajo –«World Creator Kit» o «World Builder»– una vez terminado el trabajo. El libro más interesante en este tema es la "Biblia del 3D Studio" que, aunque se refiere a la versión 3.0, no a la versión MAX de Windows 95, contiene un gran número de contenidos, detalles y trucos.

TOONSTRUCK

Estoy atascado en la bolera. Después de haberle puesto la cola a la bola ya no sé qué hacer.

Francesc Llanes Sala (e-mail)

Después de untar de pegamento la bola y que el oso la utilice, lo que tienes que hacer es mandar a Flux a la pista, así conseguirás hacer un strike para que te den el premio.

¿Cómo se consigue que el rey Hugo te selle el vale por un disfraz? ¿Cómo se consigue el vino para L.B.? ¿Cómo funciona la máquina que te lleva a Loquilandia y Malevolandia? ¿Cómo se hace para resolver el rompecabezas de los cajones? ¿Cómo se abre la trampilla del dormitorio del Rey Hugo? ¿Cómo se puede coger el ratón del bar Irlandés?

Rubén Gironés. Orense

Necesitas utilizar la caja de música con el tampón de tinta sobre el vale para conseguir el sello, el vino por su parte debes de obtenerlo en la sala de recreativos usando el esfuerzómetro –no sin antes haber mejorado tu fuerza con el musculatrón–. La máquina funciona usando el ratón en la mano izquierda de la telecabina y reanimándolo con fertilizante, pero para conseguir el ratón en la taberna Irlandesa debes tocar el órgano y decirle a Flux que accione la trampa para dejarlo fuera de combate. La trampilla la debe abrir Flux con objeto de atrapar al mayordomo y así permitirte recoger uno de los trofeos del Rey, aunque en un principio deberás de acceder a la bodega mediante el uso de un pasadizo que aparecerá cuando soluciones el puzzle de los cajones siguiendo las instrucciones, y fijándote que cajones abren y cierran otros.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA - S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es





OFFICE BASICO



La solución eficaz para una gestión ágil

El ordenador robusto pensado para resistir largas horas de trabajo continuo y facilitar el uso de los programas de gestión más frecuentes.

- Caja Minitorre
- Placa 586 Opti-Viper PCI
- Controladora integrada, VRM
- Disco duro 1 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA PCI 1 Mb ampl.
- Monitor 14" 0,28, Baja radiación, no entrelazado.
- Teclado y Ratón

INTEL PENTIUM® 120
109.990
10.716 pta/mes

AMD K5 133
109.990
10.716 pta/mes

MICRO CYRIX 166+
114.990
11.203 pta/mes

KIT MULTIMEDIA
CD ROM 8X
+ Tarjeta sonido 16 bit compatible
+ Altavoces + micrófono
+19.990

HOME Mmedia

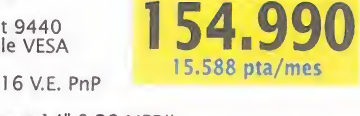
precios i.v.a. incluido

El equipo diseñado para toda la familia

Los programas multimedia, los deberes, las aficiones, los juegos de toda la familia, tienen en esta potente herramienta informática su mejor aliado y su mayor satisfacción.



- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® 120 certificado
- Placa Triton 437-VX 256 Caché B.P. con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA Trident 9440 1 Mb ampl. 100% compatible VESA
- CD ROM 8X
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)
- Monitor **Goldstar** o **Samsung** 14" 0,28 MPRII
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón



HOME GAMES



Acelera todas tus emociones con la MMX™

Tus juegos no volverán a ser los mismos gracias a los nuevos procesadores con la tecnología MMX™ de INTEL. Las animaciones en 3D, los sonidos y efectos, los vídeos y la música en una nueva dimensión.

- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® MMX 166 certificado
- Placa Triton 437-VX 256 Caché B.P. con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA S3 Virge-3D 2 Mb EDO ampl. 4 Mb
- **Goldstar** o **Samsung** 14" 0,28 MPRII
- CD ROM 8X
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón
- Por cortesía de INTEL *Rebel Moon Rising* y demos MMX

HOME GAMES
209.990
20.344 pta/mes

[Adquiera su equipo con el Sistema Operativo de su elección ya instalado para su mayor comodidad. Los S.O. incluyen el manual, la licencia y sus discos o CD ROM.]

10 TITULOS - 19 JUEGOS ▪ MANUALES EN CASTELLANO



- Descent
- Dream Web
- Power Game II (Pack de 3 juegos)
- Russian 6 pack (Pack de 6 juegos)
- Ryder Cap
- Shanghai II
- The Greatest (Pack de 3 juegos)
- The Lost Vikings
- Troddlers
- Virtuoso

REGALO Centro Mail

Llévate este paquete de juegos al comprar cualquier equipo en tu CENTRO MAIL

AMPLÍA LAS OPCIONES DE TU «TECNOWAVE HOME»

MICROPROCESADORES

Ampl. Micro de 120 a 133	+ 7.000
Ampl. Micro de 120 a 150	+15.000
Ampl. Micro de 120 a 166	+37.000
Ampl. Micro de 120 a 200	+72.000
Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+35.000

MEMORIAS

Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+13.000
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+40.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+95.000

PLACAS BASE

Ampl. Placa 430 HX (Triton III)	+ 4.500

DISCOS DUROS

Ampl. a 1,6 Gb IDE	+ 3.000
Ampl. a 2 Gb IDE	+ 7.000
Ampl. a 2,5 Gb IDE	+12.000
Caja extraible IDE	+ 5.000
Caja extraible SCSI	+ 6.000
ZIP 100 Mb SCSI int. OEM+contr.	+22.000

TARJETAS DE SONIDO

De S.B.16 a S.B. 32 PnP + "Encarta 96"	+ 2.500
De S.B.16 a S.B. AWE 64 PnP	+15.000
De S.B.16 a Maxi Sound 64 PnP	+10.000

TARJETAS GRAFICAS

De Trident 9440 a:	
Nº 9 FX-Reality 332	+23.000
Nº 9 FX Reality 772	+28.000
S3-Trio 64V+ con MPEG	+ 2.000
S3-Virge 3D 2 Mb	+ 6.000
Matrox Millenium 2 Mb	+28.000
Matrox Mystique 2 Mb	+18.000
Matrox Mystique 4 Mb	+27.000
Ampl. 1 Mb Trident-Virge-Trio 64V+	+ 4.000
Ampl. 2 Mb Mystique	+ 7.500
Ampl. 2 Mb Millenium	+16.000

IMPRESORAS

HP Deskjet 690	**+43.990**
HP Deskjet 694	**+46.990**
HP Deskjet 820 Cxi	**+54.990**
HP Deskjet 870 Cxi	**+71.990**
HP Laserjet 5L	**+67.990**
Epson Stylus Color 200	**+31.990**
Epson Stylus Color 500	**+42.990**
Laser OKI Page 4W	**+49.990**

MONITORES

Goldstar 14" Multimedia	+ 4.000
Goldstar 15"	+19.000
Goldstar 15" Multimedia	+23.000
Samsung 15" Gle	+24.500
Samsung 15 Gli	+34.000
Goldstar 17"	+68.000
Samsung 17" Gli	+80.000
Samsung 17" Glsi	+98.000

SOFTWARE

MS-DOS	+ 5.100
MS-DOS + Windows 3.11	+13.990
Windows 95 Release 2	+14.300
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 7.000
Works 4.0 (W95)	+ 5.500
Voice Type	+16.000
Microsoft Home Collection	+ 7.500
OS/2 Warp 4.0	+13.990

CD-ROM

Ampl. de 8X a 12X	+ 4.000
Ampl. de 8X a 16X	+ 9.000

TECLADO

Teclado Mecánico Win´95	+ 1.000

CAJAS

De Minitorre a Sobremesa	+ 4.000
De Minitorre a Semitorre	+ 5.000
De Minitorre a Torre	+ 8.000

OPCIÓN INTERNET
Modem 28,8 (OEM)
+ Conexión Internet *full time*
+15.000

9 0 2 · 1 7 · 1 8 · 1 9 Para tus pedidos telefónicos



ESTOS PRECIOS SON VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS.



PRIMAX

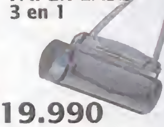
ESCANNERS



PAGEPARTNER 29.990


COLOR OFERTA 16.990


ESCANNER SOBREMESA COLOR OFERTA 39.990
4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía


PAPER EASE 3 en 1 19.990
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises



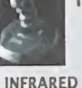
SUBWOOFER


12.990

ALTAVOCES

120 W 5.990
7.990
60 W 4.990

JOYSTICKS FIRESTORM



GAMESTICK 1.995
GAME CONTROL 1.990

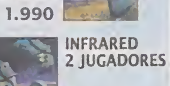

INFRARED 1 JUGADOR 3.990

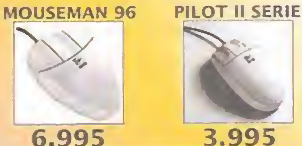

INFRARED 2 JUGADORES 5.490

LOGITECH


SNAPPY
Captura imágenes de video en tu PC
38.990

SCANMAN COLOR 2000 22.990


PAGESCAN COLOR PRO WINDOWS 95 38.990
CON ALIMENT. DE HOJAS 44.990




SURFMAN
El mando a distancia para moverse por Internet
12.490

TRACKMAN MARBLE 12.295
MOUSEMAN 96 6.995
PILOT II SERIE 3.995

Sound BLASTER — CREATIVE (Creative Labs)


Sound BLASTER 16 Plug & Play 14.990

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

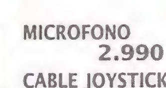
Sound BLASTER 32 Plug & Play + Encarta 17.990

- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

SB AWE 64 Plug & Play: 29.990



Kit FAMILY CD 32 8X 46.990
12X: 49.990


BLASTERKEYS (Piano MIDI) 2219

Kit DISCOVERY CD 16 8X 34.990
CD 32 12X: 39.990

MICROFONO 2.990
CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990
CABLE MIDI 3.490

JOYSTICKS


ANALOG PRO GRAVIS 4.990


COMMAND PAD 2.895


FIRST RACER 11.990

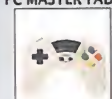

GAME PAD PRO GRAVIS 5.490

GRAVIS BLACKHANK 5.990


MEGA PAD XII 3.995


MULTI SYSTEM 14.995


PC ACTION PAD 1.990

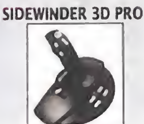

PC MASTER PAD 2.990

PHANTOM 2+ 3.490


PHANTOM 2 PRO 4.490


PYTHON 5 1.995


RAIDER 5 2.990


SIDEWINDER 3D PRO 10.500

SIDEWINDER GAME PAD 7.500


SUPER FIGHTER PAD 3.295


THRUSTMASTER FORMULA T-2 24.990


THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 14.990


THRUSTMASTER PHAZER PAD 9.990

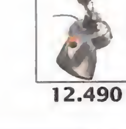
THRUSTMASTER X FIGHTER 9.990


VOLANTE+PEDALES PER4MER 9.990

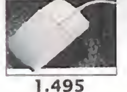

THUNDERPAD 2.795


WINGMAN EXTREME 7.995


WINGMAN LIGHT 3.750

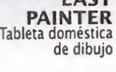

WINGMAN WARRIOR 12.490

Genius


EASY-MOUSE 1.495


TRACK BALL 3.990

RATON INALÁMBRICO 4.990


SCANMATE COLOR DELUXE OFERTA 15.990

COLOR PAGE-CS 44.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo
12.990


VIDEO HIGHWAY TV
Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.
18.490

VARIOS

MODEMS



Supra Interno 33,6i 21.990
Supra Externo 33,6e 26.990




Vayris 28,8e 20.990

REGALO
Con la compra de cualquier MODEM
Conexión a Internet
KIT de Conexión +
+ un montón de horas gratis

IOMEGA

JAZ SCSI interno 74.990
JAZ SCSI externo 88.990
ZIP externo Paralelo ó SCSI 29.990
ZIP SCSI interno + controladora 29.990


DISCO JAZ 1 GB 17.990
DISCO ZIP 100 Mb 2.490

... y toda una selección de componentes

PLACA
- Pentium Triton VX (Triton II). 15.990
- Pentium 430 HX (Triton III) 19.990
- INTEL 430 HX Tucson (en caja) 33.990
- Pentium Pro Venus (en caja) 52.990

CONTROLADORA
- ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.490
- SCSI Adaptec 1505 ISA 9.490
- SCSI Adaptec 1522 ISA 14.490
- SCSI Adaptec 1542 ISA 32.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI 31.990
- SCSI Adaptec 2940 UW 39.990

DISCO DURO
- 1,2 Gb IDE 32.990
- 1,6 Gb IDE 35.990
- 2 Gb IDE 39.990
- 2,5 Gb IDE (3,5") 44.990
- 2,5 Gb IDE BigFoot (5,25") 38.990

MICRO EN CAJA
- INTEL PENTIUM 120 Mhz 24.990
- INTEL PENTIUM 133 Mhz 31.990
- INTEL PENTIUM 150 Mhz 39.990
- INTEL PENTIUM 166 Mhz 59.990
- INTEL PENTIUM 200 Mhz 99.990
- INTEL PENTIUM PRO 200 109.990
- INTEL PENTIUM MMX 166 74.990
- INTEL PENTIUM MMX 200 109.990

TECLADO
- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 3.990

MEMORIA
- SIMM 1Mb 30 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos 3.490
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 3.490
- SIMM 8Mb 72 contactos 6.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 6.990
- SIMM 16Mb 72 contactos 14.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 14.990
- SIMM 32Mb 72 contactos 29.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 29.990
- Burst Pipeline 256Kb 2.990
- Burst Pipeline 512Kb 5.990
- Memoria 1 Mb SVGA 50 ns 4.990

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI
- Trident 9440 1 Mb ampliable 5.490
- S3 TRIO 64 V+ con MPEG 7.990
- S3 Virge 3D 2 Mb EDO 9.990
- Diamond Stealth 64 DRAM 14.990
- Number 9 FX Vision 330 18.990
- Number 9 FX Reality 332 29.990
- Number 9 FX Reality 772 34.990
- Matrox Millenium 2Mb ampl. 4 Mb 34.990
- Matrox Mystique 2Mb ampl. 4 Mb 24.990
- Matrox Mystique 4Mb 31.990
- Matrox Millenium 4Mb ampl. 8Mb 47.990

MONITOR
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- GOLDSTAR 14" Autoscan 36.990
- GOLDSTAR 14" Multimedia 41.990
- GOLDSTAR 15" Antirreflejos, Autosc., OSD 54.990
- SAMSUNG 15" Gle 59.990
- SAMSUNG 15" Gli 69.990
- SONY SFII 15" 89.990
- EIZO 15" 89.990
- GOLDSTAR 17" Autoscan 99.990
- SAMSUNG 17" Gli 114.990
- SAMSUNG 17" Glsi 0,26 134.990

CD ROM
- IDE 8X 15.990
- IDE 12X 19.990
- IDE 16X 24.990
- SCSI 14X 44.990
- CD-R Virgen 74' 1.490

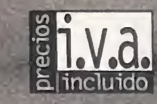
DISQUETERA
- Sony 3,5" 1,44Mb 3.990

VENTILADOR
- Ventilador PENTIUM 990
- Ventilador PENTIUM PRO 4.990

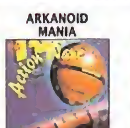
CAJA
- Minitorre 7.990
- Sobremesa 11.990
- Semitorre 12.990
- Torre 15.990
- Caja Torre ATX 24.990

NUEVOS CENTRO MAIL

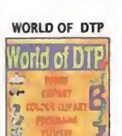
Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92

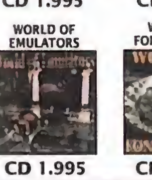


SHAREWARE




ARKANOID MANIA	CASINO & CAR ACTION	FIGHTHING ACTION	PACMANIA & COIN -OP HITS	SPORT ACTION	TETRIS MANIA
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995








WORLD OF DTP	WORLD OF EMULATORS	WORLD OF FONTS & ICONS	WORLD OF INTERNET	WORLD OF MORPH	WORLD OF WIN' 95 CLIPART
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995

IDIOMAS

KEY TRANSLATOR

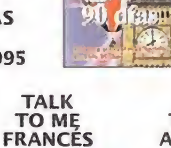


El traductor de Inglés-Español, Español-Inglés más completo de todos los tiempos. Se acabaron las frases sin sentido que creaban sus predecesores.

CD 5.495

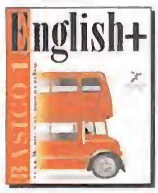


INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS CD 1.995



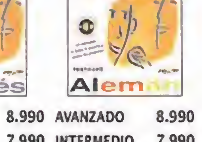
INGLÉS EN 90 DÍAS CD 1.995

ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

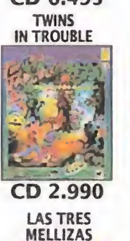
Todos en formato CD

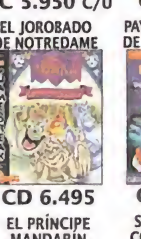
TALK TO ME INGLÉS		TALK TO ME FRANCÉS		TALK TO ME ALEMÁN	
AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	4.990	PRINCIPIANTE	6.990	PRINCIPIANTE	6.990

EDUCATIVOS

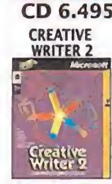
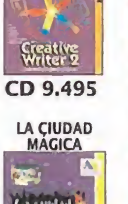









LIBRO ANIMADO REY LEÓN	T. DE JUEGOS ALADDIN	L. ANIMADO POCAHONTAS	T. DE JUEGOS EL REY LEÓN	EST. GRÁF. MICKEY/REY LEÓN	ADVENTURES IN FAIRYLAND
CD 6.495	CD 6.495	CD 6.495	CD 6.495	PC 5.950 C/U	CD 2.990

CREATIVE WRITER 2	TUNELAND	TWINS IN TROUBLE	UPSIDE TOWN	EL JOROBADO DE NOTREDAME	PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD
CD 9.495	CD 2.990	CD 2.990	CD 2.990	CD 6.495	CD 6.995

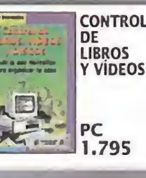
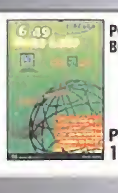
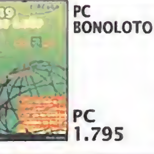
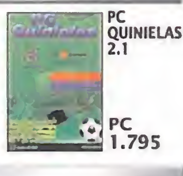



LA CIUDAD MÁGICA	LAS TRAVESURAS DE LAS RATITAS VERDES	LAS TRES MELLIZAS	LA PIEDRA DE WAKAN	EL PRÍNCIPE MANDARÍN	SPIROU:FALSO COLABORADOR
CD 3.995	CD 3.995	CD 4.995	CD 4.975	CD 4.975	CD 4.975

TAMBIÉN EN CATALÁN

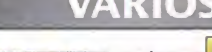
VARIOS



HORÓSCOPO Y TAROT	CONTROL DE LIBROS Y VÍDEOS	PC BONOLOTO	PC QUINIELAS 2.1
CD 2.245	PC 1.795	PC 1.795	PC 1.795

ADULTOS



EN ESPAÑOL

CYBEREXPERIENCE	4990
CYBER SEX	2795
CYBER SEX 2	2795
EL JUEGO DE LA OCA	2495
HOT DOG GIRLS	3990
LOVE PYRAMID	2495
PORNMANIA	4995
PORNTRIS	4995
SEX CASTEL	1995
SEX MOTEL	1995
SEX-SOFT	2795
SEXY ZAPPING	2995
UP & DOWN LOVE	1995

OFERTAS

CITY OF SIN	1995
DEEP INSIDE	1995
MEMORY STRIP 1	995
MEMORY STRIP 2	995
NICE BUT NAUGHTY	1995
WET DREAMS	1995
WIDE OPEN	1995

INGLÉS

PORNMANIA	4995
PORNTRIS	4995



PACKS

MACHINE 6 PACK **6.990**

VCA 6 PACK **5.990**

OBRAS DE CONSULTA




CINEMANÍA' 97	ENCARTA' 97 CASTELLANO	ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL	ENCICLOPEDIA SALVAT
CD 7.495	CD 24.900	CD 14.900	CD 17.990





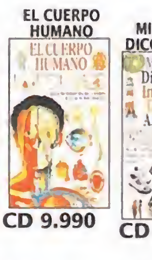

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL	LA OBRA DE GOYA	LA OBRA DE VELÁZQUEZ	LE LOUVRE
CD 4.445	CD 4.450	CD 4.450	CD 4.990





ENC. MULTIMEDIA FUTURA 97	ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO	AVES	ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO	FELINOS	GUÍA DEL SEXO
CD 11.900	CD 7.900	CD 7.900	CD 9.900	CD 7.900	CD 9.990



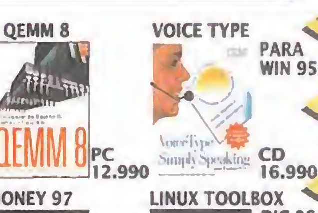





ATLAS DEL MUNDO	COMO FUNCIONAN LAS COSAS	EL CUERPO HUMANO	MI PRIMER DICCIONARIO	ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA	ENCI.DE LA NATURALEZA	HISTORIA DEL MUNDO
CD 9.900	CD 9.990	CD 9.990	CD 4.990	CD 9.990	CD 9.990	CD 9.990

ENCICLOPEDIA MULT. PLANETA	TU COCINA	LOS MAMIFEROS	GRAN HISTORIA DE LA HUMANIDAD	TALLER DE INVENTOS
CD 19.995	CD 5.995	CD 9.995	CD 3.995	CD 4.900

UTILIDADES



MICROSOFT HERRAMIENTAS DE DESARROLLO CD 15.995

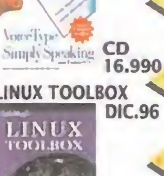
OFFICE PARA ESTUDIANTES CD 15.995
No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa.

QEMM 8 PC 12.990

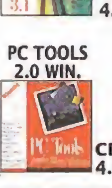
VOICE TYPE PARA WIN 95 CD 16.990







S.O. PARA ESTUDIANTES	WINDOWS 95	PKZIP WINDOWS	MONEY 97	LINUX TOOLBOX DIC.96
CD 8.995	CD 16.900	PC 9.990	CD 4.895	CD 4.995





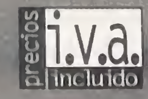


MAGNA RAM 97	DESIGNER 3.1	GRAPHICS WORKS	WINFAX LITE 3.0	NORTON NAVIGATOR
PC 8.495	CD 4.995	CD 2.995	CD 1.995	CD 4.995



PC TOOLS 9.0 PRO DOS	PC TOOLS 2.0 WIN.	NORTON ANTIVIRUS 3.0 DOS	NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997	COMANDANTE NORTON 5.0 DOS
CD 4.995	CD 4.995	CD 2.995	CD 3.995	CD 4.995

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 30/04/97 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORES



estrategia rol · mesa

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

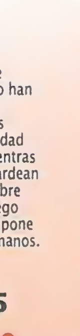


Los oscuros experimentos han alterado permanentemente el tiempo, ¿o no lo han hecho?. Ahora los tanques soviéticos destrozan una ciudad detrás de otra mientras los aliados bombardean las bases... Descubre éste explosivo juego de estrategia que pone el destino en tus manos.

486, 8 Mb, VGA

CD 6.795

DIABLO





Acción, emoción, aventura y rol. Todo mezclado en una apasionante aventura que convierte "Diablo" en un juego casi imprescindible. Contiene más de 200 criaturas a las que se ha dotado de inteligencia artificial, lleno de mazmorras...Ahora sólo nos queda esperar y prepararnos para todo. ¡el infierno nos espera!.

CD 8.495

HEROES OF MIGHT & MAGIC II



Han pasado 25 años desde que Lord Ironfish acabara con las luchas que asolaron la legión de Enroth. Sin embargo parece que la paz no va ha durar siempre y la muerte de Lord Ironfist provoca la guerra entre sus dos hijos, que luchan por el control de la tierra.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495





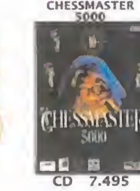




- 3D ULTRA PINBALL 2: CREEP — CD 4.975 — 486, 8Mb SVGA
- ABSOLUTE PINBALL — CD 6.995 — 486, 4Mb VGA
- AD&D UNDER MOUNTAIN — CD 6.990 — PENT, 8Mb VGA
- ADMIRAL SEA BATTLES — CD 6.995
- AFTERLIFE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- AGE OF RIFLES — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- ALLIED GENERAL (PANZER GEN. II) — CD 6.995 — 486, 8Mb SVGA
- ARE YOU READY & ALERT — CD 3.995 — 486, 8Mb SVGA
- ATMOSFEAR — CD 2.795 — 486, 4Mb SVGA

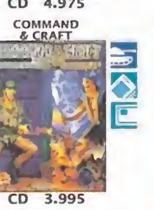
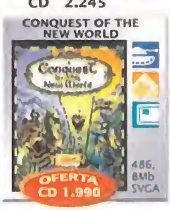




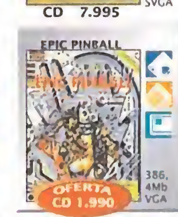


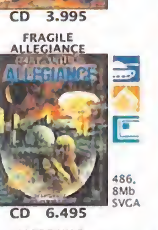
- AZRAEL'S TEAR — OFERTA CD 3.495 — 486, 8Mb SVGA
- BATTLE BUGS — OFERTA CD 3.190 — 386, 2Mb VGA
- BATTLEGROUND WATERLOO — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- BETRAYAL AT KRONDOR — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA
- BIRTHRIGHT — CD 7.450 — 486, 8Mb SVGA
- CAESAR II — CD 4.975 — 486, 8Mb SVGA
- CD DOMINÓ — CD 2.245 — 486, 8Mb SVGA
- CD MUS — CD 2.245 — 386, 1Mb VGA
- CHESSMASTER 5000 — CD 7.495



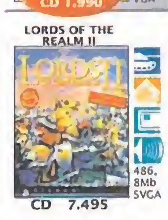

- CIVIL WAR — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- CIVILIZATION II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- CLOSE COMBAT — CD 9.495
- COBRA MISSION — OFERTA PC 2.995 — 286, 1Mb VGA
- COMMAND & CONQUER — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb VGA
- COMMAND & CRAFT — CD 3.995
- CONQUEST OF THE NEW WORLD — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA
- CREATURES — CD 6.495
- CYBER STORM — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA

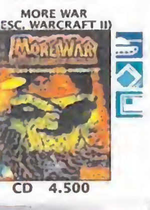






- ELDER SCROLLS: DAGGERFALL — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- EPIC PINBALL — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb VGA
- EXTRA SCENARIOS CIVILIZATION II — CD 1.495
- EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER — CD 1.495
- FIELDS OF GLORY — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- FRAGILE ALLEGIANCE — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- FULL TILT 2 — CD CONS. — 486, 8Mb SVGA
- GENDER WARS — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- GENE WARS — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA

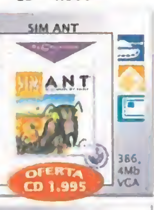






- LANDS OF LORE — OFERTA CD 1.990 — 386, 2Mb VGA
- LORDS OF THE REALM II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- MASTER OF ORION 2 — CD CONS.
- MAX — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- MILLENIA — OFERTA CD 2.990 — 386, 8Mb VGA
- MORE WAR (ESC. WARCRAFT II) — CD 4.500
- OUTPOST — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
- OVER THE REICH — CD 5.795 — 486, 8Mb VGA
- PC TUTE — PC 2.195 — 386, 1Mb VGA







- PINBALL CONSTRUCTION KIT — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- POWER CHESS — CD 4.975
- RAMA — CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA
- SAFE CRACKER — CD CONS.
- SETTLERS II — CD 5.495 — 486, 8Mb SVGA
- SIM ANT — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- SIM CITY — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- SIM COPTER — CD 7.495
- SIM EARTH — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA

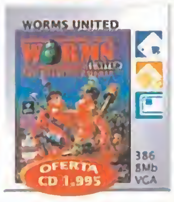
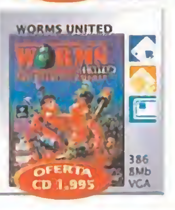


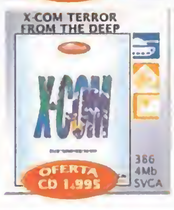
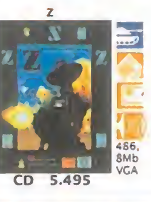





- STAR GENERAL — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- STEEL PANTHERS II: MODERN — CD 6.995 — 486, 8Mb SVGA
- STONEKEEP — CD 7.995 — 486, 8Mb VGA
- SYNDICATE WARS — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- THEME PARK — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb SVGA
- TILT — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb VGA
- TRANSPORT TYCOON — OFERTA CD 3.495 — 386, 4Mb SVGA
- UFO ENEMY UNKNOWN — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- W! ZONE — CD 3.750



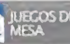
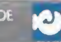





- WARCRAFT II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- WARHAMMER — CD 7.495 — PENT. 8Mb SVGA
- WARWIND — CD 7.495
- WATER WAR — CD 2.995
- WOODEN SHIPS & IRON MEN — CD 5.795 — 486, 8Mb SVGA
- WORMS UNITED — OFERTA CD 1.995 — 386, 8Mb VGA
- X COM TERROR FROM THE DEEP — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb SVGA
- Z — CD 5.495 — 486, 8Mb VGA
- Z PLATINUM — CD 6.795 — 486, 8Mb VGA

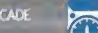


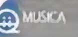


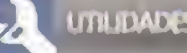













CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

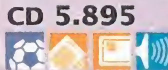
FIFA '97



Fifa vuelve con nuevas tecnologías gráficas y de animación: Motion Blending para dar forma a los polígonos y 3D+ para ofrecer un movimiento más relista. Juege en red hasta con 20 jugadores y demuestre que es el mejor jugando al fútbol. Más de 200 equipos de ligas nacionales y más de 35 ligas nacionales para ofrecer todo el mundo del fútbol en un sólo CD.

PENT, 8Mb, SVGA

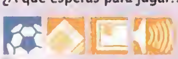
CD 5.895



PC FUTBOL 5.0



Te presentamos el mejor simulador de futbol de la historia: perspectiva 3D, terreno de juego virtual y cámara móvil, para seguir la jugada desde el ángulo que quieras. Se nota su base de datos, el Manager, al que no falta de nada para ser como la vida misma, se nota en todos sus detalles... ¿A qué esperas para jugar?.



486, 8Mb, SVGA

CD 2.795

SEGA RALLY

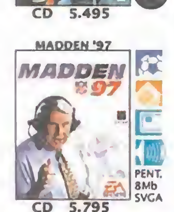


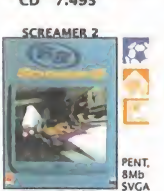
SEGA continua con su política de sacar al mercado en PC sus éxitos. Ahora le toca a SEGA RALLY, el magnífico juego de carreras de coches en el que podeis controlar uno de los prototipos que fesionales en los rallyes a través de peligroso circuitos. ¡No te lo puedes perder!.

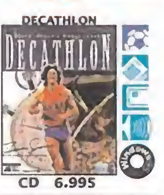



CD 7.495



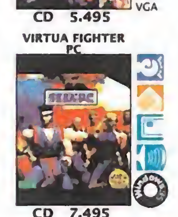



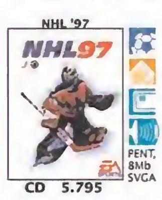










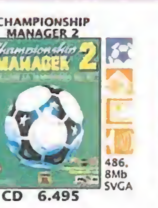
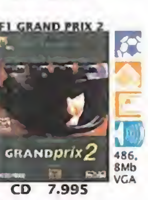


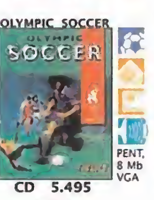


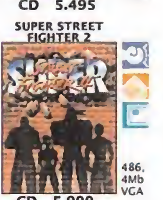






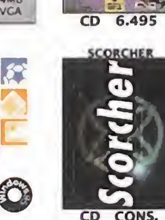











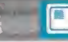



Título	Requisitos	Precio
3DO GAMES: DECATHLON		CD 5.495
ACTUA SOCCER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
ADD-ONS FOR GRAND PRIX II		CD 1.495
AL UNSER, JR.		OFERTA CD 2.995
CD BASKET '96	386, 4Mb VGA	CD 4.495
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
CYBERGLADIATORS		CD 6.995
DAVIS CUP TENNIS	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
DAYTONA USA		CD 7.495
DEATH RALLY	486, 8Mb VGA	CD 3.895
DECATHLON		CD 6.995
DESTRUCTION DERBY 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 7.495
EUROCOPA '96	386, 4Mb VGA	CD 1.995
EURO '96 ENGLAND	486, 8Mb VGA	CD 5.495
F1 GRAND PRIX 2	486, 8Mb VGA	CD 7.995
F1 MANAGER	486, 8Mb SVGA	CD 5.495
FATAL RACING	486, 4Mb VGA	CD 5.495
FOOTBAL PRO '96	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
FX FIGHTER TURBO		CD 5.495
GRAND PRIX MANAGER	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
GRAND PRIX MANAGER 2	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
HYPERBLADE		CD 7.995
INDY CAR RACING 2	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.995
INTERNATIONAL MOTO-X	486, 4Mb VGA	CD 6.495
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	386, 1Mb VGA	CD 6.995
LINKS 386	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
LINKS LS	486, 16Mb SVGA	CD 8.495
MADDEN '97	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.795
MANIC KARTS	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
MEGARACE 2	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
MICROSOFT FUTBOL		CD 7.495
MICROSOFT GOLF 3.0		CD 7.495
MONSTER TRUCK MADNESS		CD 7.495
NASCAR RACING	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
NASCAR RACING II	486, 16Mb VGA	CD 7.495
NBA FULL COURT PRESS		CD 7.495
NBA JAM TOURNAMENT ED.	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
NBA LIVE '97	PENT, 16Mb SVGA	CD 5.795
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	PENT, 8Mb SVGA	CD 6.495
NHL '97	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.795
OLYMPIC GAMES	486, 8Mb VGA	CD 5.495
OLYMPIC SOCCER	PENT, 8 Mb VGA	CD 5.495
ONE MUST FALL	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
ONSIDE	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
POD		CD 7.495
POWER F1	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
PRAY FOR DEATH	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
PRESIDENTE	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.995
RACE MANIA	386, 4Mb VGA	CD 5.495
RALLY	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
RALLY CHAMPIONSHIP	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
ROAD RASH		CD 5.795
SCORCHER	486, 8Mb SVGA	CD CONS.
SCREAMER	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
SCREAMER 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.495
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96-97	486, 4Mb VGA	CD 5.895
STREET RACER	486, 8Mb VGA	CD 5.495
STRIKER '96	486, 4Mb VGA	CD 6.495
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	486, 8Mb SVGA	CD 5.990
SUPER STREET FIGHTER 2	486, 4Mb VGA	CD 5.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	486, 4Mb VGA	CD 6.495
TNN '96	386, 4Mb SVGA	CD 6.495
TOSHINDEN	486, 8Mb VGA	CD 6.495
TRACK ATTACK	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
ULTIMATE SOCCER MANAGER II	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
VIRTUA FIGHTER PC		CD 7.495
VIRTUAL KARTS		OFERTA CD 1.995
WACKY WHEELS	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.990
WE ALL NEED EXTRA SPEED		CD 3.995
WINTER CHALLENGE	286, 1Mb VGA	OFERTA PC 975
WORLD RALLY FEVER	486, 4Mb VGA	CD 5.495
ZONE RAIDERS	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995



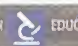






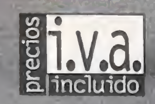








MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO



arcade plataformas

DUKE NUKEM 3D

El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.



CD Reg. 7.450
CD Sha. 990

486, 8 Mb, VGA

MDK

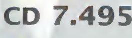
La última creación del genio David Perry te dejará boquiabierto. La originalidad, la trepidante acción, y la nueva técnica utilizada para su desarrollo, le hacen colocarse en uno de los puestos más altos en el escalafón de los juegos TOP.



CD 6.995 PENT, 16Mb, SVGA

QUAKE

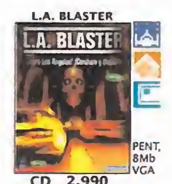
Quake aparece con la conocida dificultad y algunos episodios seleccionados de "Doom" añadiendo diferentes prueba que esconde una gran cámara y tres vestíbulos principales, cada uno de los cuales entraña diferentes niveles de dificultad, con horribles monstruos y temibles fieras dispuestos a atacarte en cuanto bajes la guardia.
PENTIUM, 8 Mb, VGA

CD 7.495



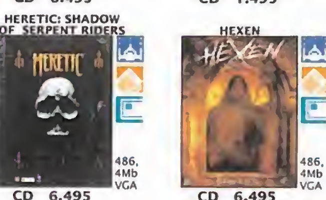










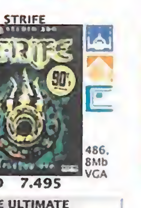












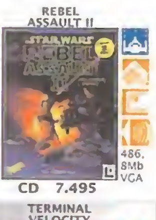




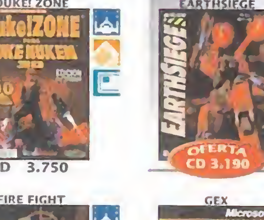






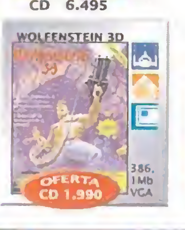

















Título	Requisitos	Precio
AMOK	486, 8Mb VGA	CD 7.495
ARCADE AMERICA	486, 8Mb VGA	CD 6.495
BATTLEDROME	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.190
CANNON FODDER 2	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
CREATURE SHOCK	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
CRUSADER NO REGRET	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
CYBERMAGE: DARKLIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
DEADLY TIDE		CD 9.495
DEATH DROME		CD 6.495
DESCENT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
DESERT STRIKE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
DONALD IN COLD SHADOW	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
DOOM II	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
DOOM EXPLOSION II		CD 1.495
DUKE NUKEM PLUTONIUM		CD 3.990
DUKE! ZONE		CD 3.750
EARTHSIEGE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.190
EARTHSIEGE 2		CD 7.995
EARTHWORM JIM 1 & 2		CD 6.495
ERADICATOR	486 8Mb SVGA	CD 6.495
EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D		CD 1.495
EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN		CD 1.495
EXTRA LEVELS QUAKE		CD 1.495
FINAL DOOM	486 4Mb VGA	CD 4.990
FIRE FIGHT		CD 5.495
GEX		CD 4.895
HARDLINE	486, 8Mb VGA	CD 6.495
HELLBENDER		CD 7.495
HERETIC: SHADOW OF SERPENT RIDERS	486, 4Mb VGA	CD 6.495
HEXEN	486, 4Mb VGA	CD 6.495
HOST	486, 8Mb SVGA	CD CONS.
HUNTER HUNTED		CD 6.995
INDIANA JONES Y AVENTURAS	486, 8Mb VGA	PC 1.995
JAZZ JACKRABBIT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
JETSTRIKE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 4.995
JUNGLE STRIKE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
L.A. BLASTER	PENT, 8Mb VGA	CD 2.990
LOST VIKINGS 2		CD 7.495
MAGIC CARPET	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
MARATHON 2		CD 6.450
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
METAL RAGE	486, 4Mb SVGA	CD 6.495
MORTAL COIL	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
OPERATION BODY COUNT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.995
PANZER DRAGON		CD 7.495
PITFALL		CD 6.995
POWER RANGERS	486, 8Mb SVGA	CD 2.795
RAPTOR	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.990
RAYMAN	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 3.495
REBEL ASSAULT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.495
REBEL ASSAULT II	486, 8Mb VGA	CD 7.495
RETURN FIRE		CD 6.895
RISE OF THE TRIAD	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
ROAD WARRIOR	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
SCORCHED PLANET	PENT, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
SHATTERED STEEL	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.490
STARFIGHTER 3000	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.995
STRIFE	486, 8Mb VGA	CD 7.495
SWIV 3D	486, 8Mb VGA	CD 6.495
TERMINAL VELOCITY	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 3.190
TERMINATOR: SKY NET	486, 8Mb VGA	CD 6.495
TERRANOVA	486, 8Mb SVGA	CD CONS.
THE INCREDIBLE HULK PANTHEON	486, 8Mb VGA	CD 7.995
THE INTRUDER	486, 8Mb SVGA	CD 5.495
THE RAVEN PROJECT	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
THE ULTIMATE DOOM	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
TOY STORY	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
TUNNEL B-1	PENT, 16Mb VGA	CD 7.495
VIRTUA COP		CD 7.495
WOLFENSTEIN 3D	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.990
XS	PENT, 8Mb VGA	CD 6.495



TENEMOS UN CATÁLOGO CON MUCHOS MÁS PRODUCTOS. ¡PÍDENOSLO!

simuladores

AH-64D LONGBOW

El simulador de vuelo más realista jamás creado, con secuencias de vídeo y avance de noticias en directo para mantenerte informado de los enfrentamientos bélicos. Toda la ingeniería aereospacial avanzada aplicada en los modelos de vuelo de Longbow que para experimentes la auténtica sensación de volar en un helicóptero. Diseñado por Andy Hollis, el diseñador de simuladores más aclamado por la crítica.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

F-22 LIGHTNING II



La mas alta y detallada simulación de vuelo diseñada en base a la documentación autentica de Locheed Martin. Con un realismo y velocidad asombrosos basados en terrenos creados en 3D, y compatible para varios jugadores via network, módem o serie.

CD 7.495

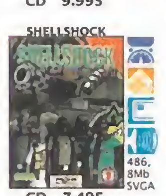
PRIVATEER 2 THE DARKENING

Todo un viaje a tu alcance en esta épica y espectacular aventura espacial que reparte a lo largo de 3 detallados sistemas planetarios. Lucha, explora y comercia para abrirte camino a través de la galaxia y descubrir los secretos de tu identidad perdida.

CD 8.495 PENT, 8 Mb, SVGA






































- 1942 PACIFIC AIR WAR — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- 1944 ACROSS THE RHINE — CD 7.995 — 386, 4Mb SVGA
- A-10 CUBA — CD 7.995
- ACES OVER EUROPE — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- ADVANCED TACTICAL FIGHTERS — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- AIR POWER — OFERTA CD 2.495 — 486, 4Mb SVGA
- APACHE LONGBOW — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- A.T.F NATO FIGHTERS — CD CONS.
- B-17 FLYING FORTRESS — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA
- BLACK NIGHT — OFERTA CD 1.995 — 386 8Mb VGA
- DAWN PATROL — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- EF 2000 EVOLUTION — CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA
- EXTRA MISSIONS WING COMMANDER — CD 1.495
- EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR — CD 1.495
- F-117 A — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA
- F-14 FLEET DEFENDER — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- F-15 STRIKE EAGLE II — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA
- F-19 STEALTH FIGHTER — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA
- FALCON 3.0 — OFERTA CD 2.490 — 386, 4Mb VGA
- FAST ATTACK — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- FIGTHER WING — OFERTA CD 3.995 — 386, 4Mb VGA
- FLASHPOINT KOREA: LONGBOW — CD 4.895
- FLIGHT OF THE INTRUDER — OFERTA CD 1.295 — 386, 4Mb VGA
- FLIGHT SIMULATOR 6.0 — CD 8.995
- FLIGHT UNLIMITED — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- FLYING CORPS — CD 8.495 — PENT, 16Mb SVGA
- HARRIER JUMP JET — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA
- HIND — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- JET FIGHTER 3 — CD 9.995 — 486, 8Mb SVGA
- M1 TANK PLATOON — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA
- MEGAFORTRESS — OFERTA CD 1.295 — 386, 4Mb VGA
- NAVY STRIKE — OFERTA CD 1.995 — 386, 1Mb VGA
- OVERLORD — OFERTA CD 1.990 — 386, 4Mb VGA
- PRIVATEER — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- RED GHOST — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- SAIL 95 — CD 8.495 — 486, 8Mb SVGA
- SEA WOLF — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- SHELLSHOCK — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- SHERMAN M4 — OFERTA CD 1.295 — 386, 4Mb VGA
- SILENT HUNTER — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- SILENT THUNDER — CD 5.995
- STAR CONTROL 3 — CD 6.795 — 386, 8Mb SVGA
- STAR CRUSADER — OFERTA CD 2.490 — 386, 4Mb VGA
- STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- STRIKE COMMANDER — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA
- SU-27 FLANKER — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- SUPER EF 2000 — CD 8.495
- TANK — OFERTA CD 1.295 — 386, 4Mb VGA
- TFX — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- TIE FIGHTER — OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb VGA
- TOM CAT ALLEY — CD 5.495 — PENT, 8Mb SVGA
- TOP GUN — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- WING COMMANDER IV — CD 8.995 — 486, 8Mb SVGA
- X WING — OFERTA CD 2.495 — 386, 2Mb VGA

superofertas



ATAC



OFERTA PC 795 — 286 1 Mb VGA

BOLIX




OFERTA PC 495 — 286 1 Mb VGA

INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



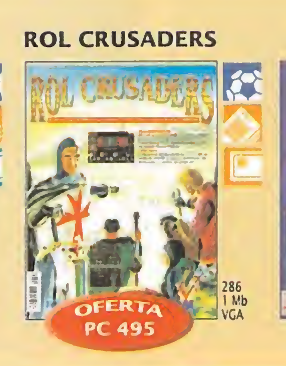
OFERTA PC 395 — 286 1 Mb VGA

STAR TRECK JUDMENT RITES



OFERTA PC 995 — 286 1 Mb VGA

ROL CRUSADERS



OFERTA PC 495 — 286 1 Mb VGA

ZYCONIX



OFERTA PC 395 — 286 1 Mb VGA

precios i.v.a. incluido

ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.

BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 371 13 19 CODIGO POSTAL C.P. (1017)

PACKS

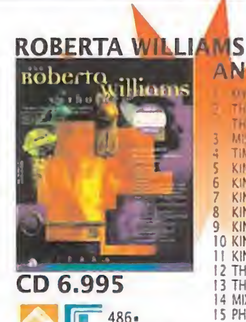


PACK ERBE 3X1

1 A IV NETWORKS
2 DARK FORCES
3 PRISIONER OF ICE

486 • 8 Mb • SVGA

CD 7.990




ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY

1 MYSTERY HOUSE
2 THE WIZARD AND THE PRINCESS
3 MISSION ASTEROID
4 TIME ZONE
5 KING'S QUEST I
6 KING'S QUEST II
7 KING'S QUEST III
8 KING'S QUEST IV
9 KING'S QUEST V
10 KING'S QUEST VI
11 KING'S QUEST VII
12 THE COLONEL'S BEQUEST
13 THE DAGGER OF AMON RA
14 MIXED-UP MOTHER GOOSE
15 PHANTASMAGORIA (C.1)

CD 6.995

486 • 8 Mb • VGA

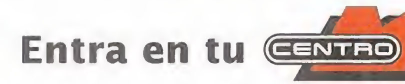



PACK MULTISPORTS

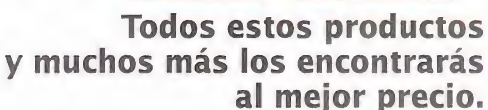
1 ACTUA SOCCER
2 PC BASKET 4.0
3 SPEED HASTE

486 • 4 Mb • VGA

CD 2.795



Entra en tu CENTRO MAIL



Todos estos productos y muchos más los encontrarás al mejor precio.

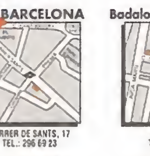









ALICANTE PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98	Elche ALICANTE CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59	ALMERIA AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43	Gijón ASTURIAS AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL: 534 37 19	BARCELONA C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64	BARCELONA CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10




BARCELONA CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23	Badalona BARCELONA SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97	Badalona BARCELONA C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 88 78	Manresa BARCELONA ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94	Mataró BARCELONA SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 796 87 16	Sabadell BARCELONA FILADORS, 240 TEL: 713 61 19



BURGOS C.C. C° DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17	CÓRDOBA MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00	GIRONA JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29	GRANADA MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS. TEL: 26 09 54	HUESCA ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04	JAÉN PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
LA CORUÑA DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11	Stgo. de C. LA CORUÑA C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88	LAS PALMAS PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51	MADRID P° STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25	MADRID MONTERA, 32, 2° TEL: 522 49 79	MADRID C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 378 22 22



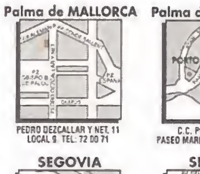






Alcalá de H. MADRID MAYOR, 89 TEL: 880 26 82	Alcobendas MADRID CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87	Alcorcón MADRID CISNEROS, 47 TEL: 643 62 20	Móstoles MADRID AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 617 11 15	MÁLAGA ALMANSA, 14 TEL: 261 52 82	Fuengirola MÁLAGA AV. JESÚS SANTO REY ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00

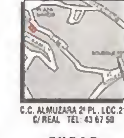








Pamplona NAVARRA PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 19 06	Palma de MALLORCA PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 8. TEL: 72 50 71	Palma de MALLORCA C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73	Vila Nova Gaia PORTO GAIA SHOPPING AV. DOS DESCUBRIMENTOS, 549 LOJA 237. TEL: 372 04 40	Vigo PONTEVEDRA PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39	SALAMANCA TORO, 84 TEL: 26 16 81






Sta. Cruz de TENERIFE RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 29 30 83	SEGOVIA C.C. ALMUZARA 2ª PL. LOC.21 C/ REAL. TEL: 43 67 58	SEVILLA C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23	VALENCIA PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37	VALENCIA C.C. EL SALER. BULEVAR SUR TEL: 333 96 19	VALLADOLID C.C. AVENIDA. P° DE ZORRILLA, 54-56 TEL: 22 18 28



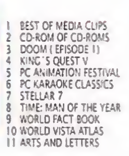





VITORIA-GASTEIZ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24	BILBAO PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 78	Las Arenas VIZCAYA CALLE DEL CLUB, 1 TEL: 464 97 63	ZARAGOZA C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 976 21 82 71	ZARAGOZA ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 976 53 61 56

Llámanos si no tienes cerca un CENTRO MAIL






26 PACK BUNDLE

1 BEST OF MEDIA CLIPS
2 CD-ROM OF CD-ROMS
3 DOOM (EPISODE 1)
4 KING'S QUEST V
5 PC ANIMATION FESTIVAL
6 PC KARAOKE CLASSICS
7 STELLAR 7
8 TIME: MAN OF THE YEAR
9 WORLD FACT BOOK
10 WORLD VISTA ATLAS
11 ARTS AND LETTERS
12 BATTLECHESS ENHANCED
13 FANTASIA'S 2000 FONTS
14 HOME MEDICAL ADVISOR
15 MOVIE SELECT
16 MULTIMEDIA JUMPSTAR
17 PC KARAOKE
18 ROCK RAP'N ROLL
19 SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
20 SPACE QUEST IV

MAS 6 JUEGOS EDUCATIVOS

386, 4 Mb, SVGA

CD 6.990

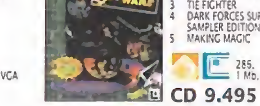
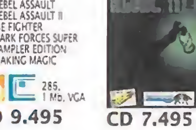



AIR COMBAT CLASSICS

1 BATTLEHAWKS 1942
2 SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
3 THEIR FINEST HOUR

286, 1 Mb, VGA

CD 2.495

LUCASARTS ARCHIVES VOL.2

1 REBEL ASSAULT
2 REBEL ASSAULT II
3 TIE FIGHTER
4 DARK FORCES SUPER SAMPLER EDITION
5 MAKING MAGIC

285, 1 Mb, VGA

CD 9.495



ALONE IN THE DARK TRILOGY

ALONE IN THE DARK 1
ALONE IN THE DARK 2
ALONE IN THE DARK 3

386, 4 Mb, VGA

CD 7.495



BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER

1 BENEATH STEEL SKY
2 CANNON FODDER

OFERTA CD 3.995




MEGARACE & BLOODNET

1 MEGARACE
2 BLOODNET

OFERTA CD 2.995




CLASSICS COLLECTION

1 OMAR SHARIF ON BRIDGE
2 FLYING PICTURES
3 SOLITAIRE FOR WINDOWS
4 CHESS

386, 4 Mb, VGA

CD 2.990




ACES COLLECTION

1 ACES OF THE PACIFIC
2 ACES OVER EUROPE
3 RED BARON

386, 4 Mb, VGA

CD 5.975

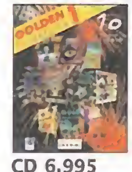
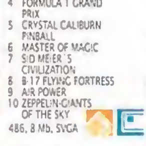



DEATHWARE

1 QUAKE
2 DUKE NUKEM
3 WARWIND
4 HERETIC
5 TERMINAL VELOCITY
6 NECRODOME
7 MEGARACE 2
8 THE ULTIMATE DOOM
9 DESCENT: TEST FLIHT
10 WOLFENSTEIN 3D

PENT, 8 Mb, SVGA

CD 6.995

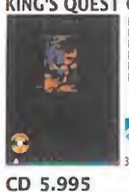



GOLDEN COLLECTION V.1

1 PANZER GENERAL II
2 ACTION SOCCER' 96
3 THUNDERSCAPE
4 FORMULA 1 GRAND PRIX
5 CRYSTAL CALIBURN PINBALL
6 MASTER OF MAGIC
7 S.O MEIER'S CIVILIZATION
8 B 17 FLYING FORTRESS
9 AIR POWER
10 ZEPPELIN-GIANTS OF THE SKY

486, 8 Mb, SVGA

CD 6.995




KING'S QUEST COLLECT.

KING'S QUEST 1
KING'S QUEST 2
KING'S QUEST 3
KING'S QUEST 4
KING'S QUEST 5
KING'S QUEST 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995



MEGAPAK 11, Vol. 5

1 TERMINAL VELOCITY
2 FLIGHT UNLIMITED SPECIAL ED.
3 PRIMAL RAGE
4 PINBALL FANTASIES DELUXE
5 JAGGED ALLIANCE
6 FX FLIGHTER
7 WARLORDS II DELUXE
8 POOL CHAMPION
9 ENTOMORFH
10 GREAT NAVAL BATTLES IV

486, 8 Mb, VGA

CD 6.990

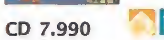


LUCASART ARCHIVES VOL. 1

1 DAY OF TENTACLE
2 INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
3 REBEL ASSAULT SPECIAL EDITION
4 SAM & MAX HIT THE ROAD
5 STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT
6 SUPER SAMPLER (DEMOS)

386, 4 Mb, VGA

CD 4.990

MEGAPACK VOL. 6

1 ALLIED GENERAL
2 ACTION SOCCER
3 RIDDLE MASTER OF MASTER LU
4 KYRANDIA 3
5 PINBALL 3D
6 MANIC KARTS
7 DRUID
8 AL UNSER, JR.
9 STEEL PANTHERS
10 DEATH GATE

CD 7.990



LARRY COLLECTION

LARRY 1
LARRY 2
LARRY 3
LARRY 5
LARRY 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995



PACK ULTIMA

1 ULTIMA VII: BLACK GATE
2 ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE
3 ULTIMA VIII

386, 4 Mb, VGA

CD 5.795

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
- SOLO PENINSULA
- BALEARES, 1.000 PTA

ENVIO POR CORREO 300 PTA.

902·17·18·19

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H. SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H. • TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

MC M

Recortar y enviar este cupón a: Centro MAIL • "Cupones" • C° de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5° F • 28031 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... N° DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

☐ ENVIO CONTRAREEMBOLSO URGENTE
☐ ENVIO CONTRAREEMBOLSO CORREOS

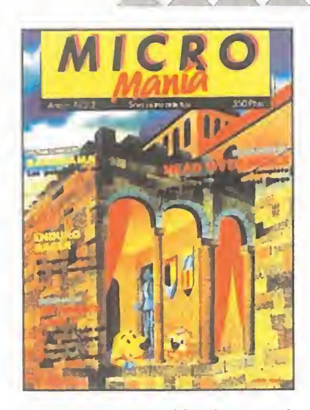
GASTOS ENVIO ....
TOTAL ....

Precios válidos hasta 30/04/97 o fin de existencias.



Lo mejor del mes

Que Ubi Soft haya lanzado una versión de «Pod» que aproveche conjuntamente la potencia de los MMX y la de las aceleradoras 3D. Contemplar la suavidad y resolución a la que todo se mueve a nuestro alrededor es algo que no se puede explicar con palabras; la calidad técnica puede compararse con la de algunas recreativas.



Hace 10 años...

Parece que fue ayer cuando los 8 bits eran lo último de lo último, cuando en realidad mucho ha llovido desde entonces. En el número 23 de nuestra primera época de Micromanía la estrella de nuestra portada fue «Head over Heels», un juego basado en la ya casi extinguida técnica "filmation" y que fue capaz de incluir 300 pantallas en la exigua memoria de aquellos ordenadores. Por último, «Ranarama» y dos juegos salidos de las recreativas, «Enduro Racer» y «Dragon's Lair II», completaron el cuarteto de protagonistas.

¿Cómo... reaccionarán aquellos usuarios que vean cómo algunos de los lanzamientos no correrán bien en sus seminuevos Pentium 100?

¿Por qué... de repente surge esta avalancha de juegos basados en el mundo del motor?

¿Cuál... será el límite de velocidad en los modem analógicos ahora que han aparecido los nuevos de 57.600 baudios, superando la velocidad máxima teórica?

¿Cuánto... tiempo de vida les queda a las tarjetas de vídeo "normales" ahora que las 3D inundan el mercado?

FORMIDABLE...

... que cada vez más juegos incorporen entre sus opciones posibilidades multijugador –Internet incluida–. La red de redes cada vez cala más hondo en la sociedad y la posibilidad de usarla para jugar simultáneamente con gente de todo el planeta es algo muy interesante. Los juegos y la compañía siempre han ido de la mano, por lo que juegos como «Diablo», «Pod», «Quake», etc., que en sus modos para un jugador son de calidad indiscutible, ganan muchos puntos en diversión si se practican con/contra un nutrido grupo de amigos. Gracias a esto, y dentro de poco tiempo, para jugar una competición entre varios amigos no será condición imprescindible bajarse al salón recreativo más cercano. Bienvenidos sean los avances de la técnica.

LAMENTABLE...

... que aún haya tiendas que vendan sus equipos con el software instalado pero sin los drivers correspondientes adjuntos en discos. Un equipo sin controladores es como un coche sin llaves, ya que, por ejemplo, las librerías DirectX de Microsoft requieren unos drivers de tarjeta de vídeo lo más actuales posible. Y como muchos observaréis, un mal funcionamiento del DirectX impide la correcta ejecución de un gran porcentaje de los juegos distribuidos en la actualidad. Windows 95 no incluye controladores para todas las tarjetas del mercado y mucha gente ha tenido que recurrir a Internet para conseguir algo que debió serle suministrado en su momento. Así que, desde aquí, un tirón de orejas para los responsables de los quebraderos de cabeza de algunos usuarios.

Humor por Ventura y Nieto

Humor



¿QuÉ Ha HeCHo CrEatiVE LAbs PaRa MeReCeR EsTo?

Parece ser que las opiniones vertidas en los dos números anteriores sobre la tarjeta 3D Blaster han tenido fuerte repercusión, y para acabar con la polémica, a continuación se incluye íntegro el comunicado oficial de Creative Labs al respecto:

"En referencia a un artículo aparecido en el Micromanía 25 en la sección El Sector Crítico donde el Sr. Cristóbal Gil Luna se lamenta de la adquisición de la 3D Blaster, quisiéramos contestarle a todas las críticas vertidas sobre este producto, puesto que creemos que no son reales ni bien fundamentadas.

El lector comenta que en la caja se indica que la tarjeta incluye drivers para MS-DOS. En realidad se informa claramente que incluye los drivers CGL y Speedy3d, que son librerías para juegos 3D para MS-DOS.

También indica que no se incluyen drivers para 3D Studio. Es cierto, pero además de que no aparece en la caja, el 3D Studio tiene su propio sistema de generación de objetos que no es compatible con ninguna tarjeta del mercado 3D. Lo que el usuario quiere decir es que las tarjetas aceleradoras 2D, como la propia MA302 y sucesivas de Creative Labs o de otras marcas, sí que lo incluyen. La 3D Blaster es una aceleradora para juegos 3D que soporten Speedy3D, CGL, DirectDraw y Direct3D y no una tarjeta aceleradora 2D.

En cuanto a que los juegos SVGA como «Wing Commander IV» u otros no funcionen bajo MS-DOS, debemos comentarle a este usuario que se debe sin duda alguna a algún problema de configuración dado que nosotros mismos hemos realizado las pruebas con estos juegos sin problema alguno y con una velocidad y suavidad digna de cualquier tarjeta 2D.

Por último, quisiéramos añadir que aparte de que los juegos que no están preparados para la 3D Blaster funcionan correctamente, la lista de los juegos que están apareciendo y que soportan 3D van a ganar notablemente en calidad y velocidad en la 3D Blaster como en ninguna otra."

Con este comunicado pensamos que el tema ha quedado claro. Nuestra dirección es la de siempre:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es





VOY A POR TABACO, Y VUELVO...

La inopinada y siempre curiosa, por no decir absurda, tendencia del ser humano a marcar a sangre y fuego ciertas fechas de su vida como importantes, es sólo comparable a la de tener ciertas fechas tótem a lo largo del año, en las que se supone que ciertas cosas ocurren porque tienen que ocurrir, o determinados comportamientos se sobreentienden como normales y hasta apropiados –navidades, aniversarios, cumpleaños, santorales, fiestas...–.

Alguien dijo en alguna ocasión que la tradición sólo consistía en legitimar una costumbre estúpida por el simple hecho de que se realizaba inexorablemente durante décadas. Bien, puede que sea cierto, o puede que no. El caso es que las fechas se nos echan encima. Y qué fechas, amigos. El verano está a la vuelta de la esquina y, con él, supuestamente llegarán las ferias y el banderazo de salida de cientos y cientos de títulos, máquinas, periféricos y demás cosas que se supone nos harán más felices y hasta mejores, más guapos, altos y rubios. Bueno, eso, al menos, es lo que se espera. Porque llegamos, una vez más, al planteamiento típico, y casi tradicional de la época estival: ¿hasta dónde es cierto todo esto?

Como en aquellos tiempos en que cuando una relación se quería terminar, al menos por una parte de las dos implicadas, se decía "espera un momento, que voy a por tabaco y vuelvo", para no ver de nuevo el pelo al susodicho/a que, probablemente, diez minutos más tarde agarraba el primer tren para Sebastopol, hemos de prepararnos –sí, hemos. Esto es algo que también llegará a constituir tradición ante la pertinaz repetición del hecho– para la decepción que llegará en el momento en que se nos informe de que el "Megañasquez Fight" se retrasa sine die, o la fabulosa Big Nose Machine 128 ha sufrido, otra vez, un retraso por culpa del pizzero que llevaba una suculenta calzone al ingeniero de turno y que, tras servirla fría, se enfadó y dijo que ya no diseñaba el hyperchip de turno. No veremos, en mucho tiempo, esas maravillas que nos habían prometido y, en el mejor de los casos, si al final todo cumple las previsiones, la decepción llegará por la infumable calidad del producto en cuestión, aunque se nos argumentará que "como había que cumplir, pues ha habido que ir deprisa". Aunque, claro, a lo mejor nos intentan contentar, un poco después, con el fastuoso patch, ampliación o como se le quiera llamar, que solucionará los problemas y defectos que las prisas, siempre malas consejeras, han obligado a dejar sin arreglar.

En fin, la suerte está echada, y esto es sólo un aviso. Y, bueno, de las ampliaciones, patches, etc., ya se hablará en otro momento.

D.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
FLYING CORPS	CD(DOS,WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	5 - 70 MB	VGA	CUADRUP.	RAT, TECL, JOY	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED	------------------
GOLDEN COLLECTION 2	CD(DOS,WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/100	4 MB (8 MB RECOM.)	VARIABLE	VGA	DOBLE	VARIABLE	SB	NO	------------------
KICK OFF 97	CD(DOS,WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	50 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB	NO	------------------
L.A. BLASTER	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/100	8 MB	35 MB	VGA	SIMPLE	TECL, JOY	AD, SB, GR	NO	------------------
LARRY 7	CD (WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	22 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	NO	------------------
LOS PITUFOS	CD(DOS,WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB (16 MB WIN 95)	6	VGA	DOBLE	TECL, JOY	SB	NO	------------------
LOST VIKINGS 2	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/90	8 MB	3 - 102 MB	VGA	CUÁDRUP.	TECLADO	SB, GR, RL,	NO	COMP. WIN95
MOTO RACER	CD(WIN95)	PENTIUM/75	PENTIUM/100	16 MB	0 - 115 MB	SVGA	CUÁDRUP.	TECL, JOY	TODAS	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX
POD	CD(WIN95)	PENTIUM/120	PENTIUM/166	16 MB	20 - 81 MB	SVGA	CUÁDRUP.	TECL, PAD, JOY	TODAS	TODAS	MMX/T. ACEL.
POWER RANGERS ZEO	CD(WINDOWS)	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	13 - 158 MB	VGA	DOBLE	TECL, JOY	TODAS	NO	WIN 3.1/95
SONIC COLLECTION	CD(WIN95)	PENTIUM/75	PENTIUM/133	16 MB	16 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	TODAS	NO	DIRECTX
STREET RACER	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	1 MB	VGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB	NO	------------------
SUPER EF 2000	CD(WIN95)	PENTIUM/75	PENTIUM/120	16 MB (32 RECOM.)	20 - 60 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	TODAS	RED	DIRECTX
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	CD	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB	33 MB	VGA	DOBLE	TECL, JOY	SB, GR, RL	NO	------------------
TEST DRIVE OFF ROAD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	47 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB, GR	MODEM, RED, SERIE	COMP. WIN95
THE CITY OF LOST CHILDREN	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/100	16 MB	45 - 500 MB	SVGA	CUÁDRUP.	TECLADO	SB, GR, RL	NO	------------------
THEME HOSPITAL	CD(DOS,WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/75	16 MB.	15 - 55 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	------------------
TINTÍN EN EL TÍBET	CD(DOS,WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 RECOM.)	6 MB	VGA	SIMPLE	TECL, JOY	SB	NO	------------------
ULT. SOCCER MANAGER 2	CD	486DX/33	PENTIUM/75	8 MB	22 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	NO	COMP WIN95

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Micromanía



¿Qué prefieres?

¿Joystick analógico o control pad digital?. Tú eliges.



■ **PC ANALOG JOYSTICK Funsoft**
Joystick analógico para PC, con 4 botones de acción rápida, ejes de ajuste X/Y, control de acelerador rotativo, palanca de vuelo ergonómica, control de aceleración. Para juegos de 2 y 4 botones. Incluye software de calibrado. (Conexión 15 pines) IDEAL PARA SIMULADORES.

■ **PC CONTROL PAD Funsoft**
Control Pad digital para PC, con botón de autodisparo independiente, 2 botones-gatillo, 6 botones de disparo, interruptor multidireccional de 8 direcciones. (Conexión 15 pines) PERFECTO PARA ARCADES.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANIA POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos 2 estupendos periféricos de Funsoft, que en las tiendas cuestan entre 4.000 y 6.000 pesetas (depende del modelo)

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía y sus 12 CD-ROMs.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

■ Los números extras, que son más caros, te costarán igual.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

7.140 Pesetas

(12 números x 595 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


ARCELLO
CIRQUE DE PUCES
00027
8 426239 020312